COV

Commodore Világ

KÜLÖNSZÁM
V. évf. • 1993/július
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 200,- Ft



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

COV 1/2 MELLÉKLET

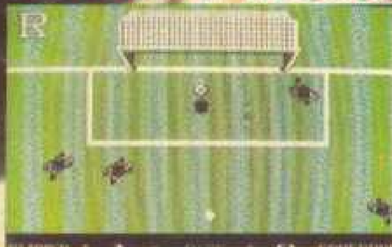
THE EXAMINATION



SPIRIT OF EXCALIBUR



FOCI PROGRAMOK



SZIMULÁTOROK



TÖKÖSMÁKOS



ULTIMA UNDERWORLD 2.

COMMODORE VILÁG • KÜLÖNSZÁM • 1993. július • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

CoV ksz

Commodore Világ
V.évfolyam, 1993/július

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Diggy Pigs/Silents demo (Amiga)
Készítették: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély rovat: Molnár Zsolt
PLus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Munkatársak: Bors Gábor
Kis Simon Csaba
Homoki Péter (HáPI)
Werner Zsolt (DADA)
valamint sokan mások
Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!

Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjeszti:
A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XII. Dunyov u.5.
Kelenföld Kft. (SZÁMALK) Könyvesboltja, Bp. XI.Szakasits A.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u.2.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Patria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (36.) száma a szeptember 13-án kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Andersen Dávid, Budapest (64)
Brandt Ferenc, Budapest (PC)
Fábián Sándor, Győr-Ménfőcs. (64)
Fodor Csaba, Hajdúbösz. (PC)
Halápi Zsolt, Budapest (PC)
Kovács László, Budapest (PC)
Mészáros Krisztián, Bicske (64)
Molnár Andor, Budapest (64)
Szász Bulcsú, Nyíregyháza (PC)
Vági Albert, Győr (64)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Farkas Attila, Szécseny
Kádár Bence, Budapest II.
Kaposvári Konrád, Füzesabony
Kovácsházy Tamás, Eger
Marosfi Gábor, Budapest III.
Nagy Miklós Péter, Baracska
Posta Lajos, Ózd
Seben Zsolt, Orosháza
Takács Zoltán, Budapest X.
Tislér Csaba, Lábatlan

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A **CoV 34-ben közölt rejtvény** kérdése — mint azt a CoV 35-beli rejtvény elején közöltük — hibásan jelent meg. A kérdés tehát az volt, hogy melyik *ORIGIN* játék nem tartozik szorosan az **ULTIMA** sorozatba. Nos, a helyes megfejtés:
SAVAGE EMPIRE
Ez a jobb alsó képen volt. A bal felső: **ULTIMA VI.** (*PC*), a jobb felső: **ULTIMA VI.** (*C64*), míg a bal alsó az **ULTIMA IV.** (*C64*) játékokról készült.
A **CoV 35-ben megjelent rejtvény** helyes megfejtése: a kakukktojás a
WORLD CUP SOCCER
A bal felső képen a **Gary Lineker's Hot Shot** (*Gremlin*), a jobb felső képen a **Fighting Soccer** (*Activision*), a bal alsó képen a **Microprose Soccer** (*Microprose*), míg a jobb alsó képen a **Gazza's Super Soccer** (*Empire*) volt látható.
A nyertesek neveit a CoV 36-ban tesszük közzé.

Épp ez jutott eszünkbe...

Na tessék, alighogy hazaérsz a strandról, máris CoV Különszámot olvasol? Arra még nem gondoltál, hogy árt az egészségednek? Na mindegy, ha már túltetted magadat azon, hogy ebben a hónapban sem nyertél semmit, olvasd el ezt a pár sort, nem olyan sok ez. Na mi van, miért kalandozik el a szemed a jobboldali lapra? Na jól van, OK. megvárjuk amíg kineveted magadat Getto maestro ihletésén...

Na itt a szemed ismét? Akkor jó. Szóval bajban voltunk, hogy milyen számozást adjunk ennek a számnak, mivel a 36-os szeptemberben jelenik meg, a 35-ös meg már megjelent. A legegyszerűbb lett volna 35,5-öt adni neki, de az sem jó, mert ez dupla szám, így a két félből megint egész lesz, ami 36. A francba, dehát ha ez a 36., akkor elcsúszik az egész, ami felborítja az előfizetők nyilvántartását, a postai szerződésünket, a lelkivilágunkat, az asztalt, a sört... Na most meg mi kalandoztunk el.

A feladat tehát adott volt, kellett egy „külön" számot adni ennek a számnak. S ekkor kipattant az isteni szikra: mé' ne lehetne egyszerűen csak különszám? Így mindenki oda sorolja, ahova akarja, hát nem csodálatos?

Szóval megszületett. Mint ahogy azt beígértük arra próbáltunk törekedni, hogy a CoVboy doboza melletti doboz(ok) tartalma egy kicsit megürüljön. Nos, el kell mondanunk, hogy a kéziratot ma lezártuk, de a dobozok nem nagyon ürültek meg, szóval van még tökmák anyag bőven. Ez nem azt jelenti, hogy a jövő hónapban is lesz egy Különszám, de egy kicsit nagyobb léptekkel próbáljuk ledarálni a jövőben a dobozok tartalmát.

Mi van a Különszámban, szinte minden, és alig valami ami szokott lenni. Miért? A NEWS-felelősünk szabin van, CoVboy szabin van, prg.technika felelősünk szabin van, ma mi is szabira megyünk, de hát ezért is zúdítottuk rátok ezt az egyveleget, hogy legyen mit olvasnotok attól függetlenül, hogy mi azért szeretnénk kipihenni az elmúlt év hajszáját.

NEWS tehát nincs, pontosabban van, mert halomra jönnek hétről-hétre az új stuffok, csak az újságban nincs, majd legközelebb bepótoljuk. Sokan érdeklődtetek a múltkori NEWS-ban ismertetett **EXAMINATION**-ról, nosza, ha olyan jónak tartjátok, tessék egy leírás róla. A **Spirit of the Excalibur** régebbi anyag, de még a tavaly nyári felmérésben előkelő helyen szerepelt a kért anyagok között. Az **UUW2**-t már rég le akartuk nyomni, csak valahogy hosszúra sikeredett. Nembaj most elcsúszik...

A múlt havi rejtvény alapján arra a következtetésre jutottunk, hogy elég nagy a homály a **fociprogramok** terén, ezért készítettünk egy kis csokrot, ha valakinek nem tetszik, az majd szépen kitépi és beteszi a vázába... A táblázatot azért tartottuk fontosnak, mert a mai napig kerestek olyan fociprogramokat 64-re, Amigára, PC-re, melyek csak egy bizonyos géptípusra jöttek ki. A táblázatban lévő adatok 95% biztonsággal fedik a valóságot. Mindent azért mi sem tudhatunk.

Az RPG-elleni pártok tagjai már régóta frocliznak bennünket, „csak egy-két **szimulátor** leírást... könyörgünk...". Fohászuk ezúttal meghallgatásra talált, ez egy röpke gyűjtemény, de lesz folytatása a '93-as Évkönyvben, melyben hasonló táblázatot teszünk közzé a szimulátorokról, mint itt a fociprogramokról.

Az **elsősegélyt** sokan jó dolognak tartjátok, most nem kell bogarászni, szétcincáltuk a témát géptípusonként.

A **Plusisok** a terjedelemnek megfelelően nagyobb anyagot kaptak.

A **kiegészítő Tökös-Mákos** anyagok az elmúlt 2 év alatt folyamatosan gyűltek össze, s most érett be a téma a leközlésre. Ezt hívják ugye hidegzuhanynak. Nem is akarjuk magunkat ismételni, ld. 4 bekezdéssel feljebb az utolsó mondatot. Azért igyexünk!

A tavalyi felmérés eredményeképpen be kellett látnunk, hogy a tervezett formában a **CoV 1/2** utánnyomásból nem lesz semmi. Ki kellett hámoznunk, mi az, amiért egyáltalán megrendeltétek volna ezeket a számokat — azon kívül, hogy teljes legyen a sorozat. Nos, az eredmény a mellékletben látható. Azokat a témákat szedegettük ki a CoV 1/2 szövegarchivumából, amely leírásokat nagyon sokan kerestek a mai napig. Ezúton kérünk elnézést mindenkitől, aki hiányol a mellékletből valamit (pl. 'C' nyelv sorozat első részei), mindenkinek sajnos ezúttal nem tudtunk a kedvére lenni!

Bár a **hirdetőkkel** ezt nem egyeztettük, de a jelen számunk kézirat-lezárásáig beérkezett hirdetéseket természetesen leközöljük, mivel az a véleményünk, aki hirdet valamit, érdeke, hogy hirdetése minél előbb megjelenjen. A másik oldalról azért is kevesebb az apróhirdetések száma, mert jelen számunk nyomdábaadásakor jött ki a piacra a CoV 35, amiből a — nem előfizető — olvasó értesülhetett a Különszámról.

A **CoVboy Posta** szabadság miatt zárva tart, de ravasz húzással megoldottuk, hogy ezúttal se maradjatok CoVboy Posta nélkül. A CoV 1/2 mellékletből nem maradhatott ki minden idők legnépszerűbb rovatának történelmi jelentőségű No.1. fejezete, amely hajdanán a CoV 2-ben született meg először. Ezt a Postát átszerkesztés nélkül tesszük közzé. CoVboy pedig azt ígérte nekünk, hogy egy kicsit megsütteti a hasát (kívülről és belülről is), és augusztusban teljes gőzzel zúdul rá a közben felhalmozódó levélhalomra, hogy azután a CoV 36-ban ismét dupla CoVboy Postával lepjen meg benneteket. Ezt már megígértük neki!

Mit is (s)írhatnánk a bevezető végére? További jó pihenést mindenkinek, jó olvasgatást, találkozunk szeptember közepén a CoV 36-ban!

KATT! (Ez a HQ főkapcsolója volt)

DIE PRÜFUNG
A VIZSGA
THE EXAMINATION

A CoV 35-ben már ijesztgettünk benneteket holmi EXAMINATION c. kalandjáték megjelenésével. Nem hagyott nyugodni viszont minket az a tudat, hogy ti leírás nélkül maradjatok, így most minden különösebb kommentár nélkül zuttyanjunk is bele...



Nos, a játékot a *KINGSOFT* készítette 1993-ban, szóval elég friss anyag. Eredeti címe: **DIE PRÜFUNG**, ezért senki se lepődjön meg, ha ilyen néven találkozik vele valahol.

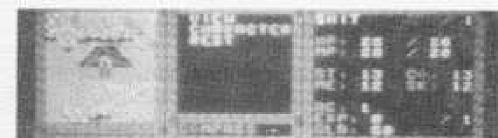
A játékban egy végzős varázslótanonc szerepét alakítjuk, akinek le kell tennie a végső vizsgát, mielőtt varázslóvá válhatna. A vizsga el is kezdődik, ám később sajátos fordulatot vesz...

A játék kezdetén elsőként saját karaktert kell generálnunk. A karakternek 4 alapvető tulajdonsága van (*strength, mental, constitution, skill*), amelyek meghatározzák a **hit-points** és a **magic points** értékét is. Az alaptulajdonságok értéke kezdetben 10, és kapunk még 10 pontot, amit eloszthatunk közöttük. Ha később folytatni akarjuk a játékot, akkor az első menüben az **Old Game** opciót kell választani. A játék egyébként teljes egészében joystick-vezérelt, ami valószínűleg nem csak nekünk ment az idegeinkre helyenként (az input-okra gondolunk)...

A játék kezelése:

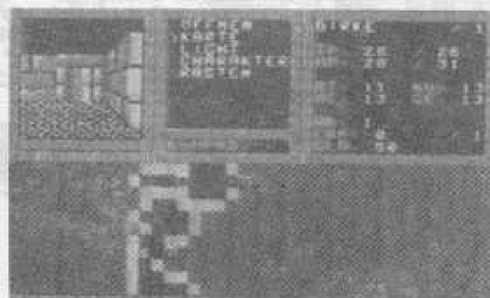
A kaland két fő helyen játszódik: a főtérképen és a labirintusokban. A főtérkép igen egyszerű, 2 perc mászkálás után mindenki tudni fogja, mit hol keressen (van 4 egész hely, ahová be lehet menni...), így erről nem is közlünk térképet. A főtérképen használható parancsok:

- **View**: A megadott irányba vizsgálódik. Így lehet bemenni az alhelyszínekre is.
- **Character**: ld. később;
- **Rest**: A pihenés maximumra tölti a **HP**-t és az **MP**-t, kimenti a játékállást, és ha a karakter tud szintet ugrani, akkor ilyenkor ugrik (egyszerre egyet). A szintugrás csak a labirintusokban történik meg.



A Character menü:
- **Cast SP**: Valamilyen varázslat alkalmazása.
- **Weapon**: Új fegyver választása.
- **Armour**: Új védőruha választása.
- **Shield**: Új pajzs választása.
- **Other**: Egy tárgy használata.
- **View**: Megmutatja a karakter felszereltségét.
- **Return**: ???

A labirintusokban használható parancsok:
- **Open**: Az előttünk lévő ajtó kinyitása (nem lehet rajta csak úgy átsétálni). Az ajtó kinyitása rögtön az ajtó pozíciójába tesz.
- **Map**: Automap az eddig bejárt helyekről.
- **Light**: Fényt gyújthatunk vele (fáklya vagy varázslat segítségével).
- **Character**: Id. feljebb;
- **Rest**: Id. feljebb;



A labirintusokban mindenféle szörnyek igyekeznek megkeseríteni az életünket.

A harc parancsai:
- **Attack**: A kiválasztott ellenfél támadása.
- **Cast**: Varázslás.
- **Item**: Egy tárgy használata.
- **Weapon**: Új fegyver választása.
- **Advance**: Közelebb megy az ellenfélhez 1' egységgel.



A játékban szereplő varázslatok 4 szintre lettek osztva, minden szinten 5 varázslat van. Varázsláskor ki kell választanunk először a szintet, majd a varázslatot. A játékban szereplő varázslatok (zárójelben: *szükséges MP, hatótávolság, hatás nagysága, hány ellenfélre hat: o - egyre, a - mindre*):

LEVEL 1:
- MAGLI (5): Fény gyújtása.
- KOMPA (4): Iránytű.
- LEHEI (5,30): Gyógyítás.
- SCHGR (10,1',35,o): Támadó varázslat.
- EISKR (12,3',25,o): TV.

LEVEL 2:
- BESLI (3): Fény gyújtása.
- EIZUG (10,6',-2',a): Közelebb hozza az ellenfeleket.
- FEUKL (30,5',60,a): TV.
- GRHEI (10,80): Gyógyítás.
- SCHKO (18,3',70,o): TV.

LEVEL 3:
- STUWI (20,5',+3',a): Odébbtolja az ellenfeleket.
- WISOG (20,9',-5',a): Közelebb hozza az ellenfeleket.
- KOMTR (2): Iránytű.
- FEUWA (30,1',150,a): TV.
- FESTU (40,9',60,a): TV.

LEVEL 4:
- GEGWE (30,8',+9',a): Odébbtolja az ellenfeleket.
- HEILE (20): Gyógyítás max. HP-re.
- TOHAU (45,1',200,o): TV.
- FEZAU (60,9',120,a): TV.
- LABRO (44,7',80,a): TV.

A támadó varázslatok a megadott értékeknél általában egy kicsit kevesebbet ütnek, az élőhalottakra pedig néha csak a megadott érték kb. felét, vagy még kevesebbet.

A tárgyak:

Fegyverek (zárójelben a hatótávolság és a relatív erősség):
- Stick (1',5)
- Knife (1',7)
- Dagger (1',10)
- Javelin (4',9)
- Dart (6',2)
- Club (1',25)
- Short Sword (1',30)
- Fire Sword (2',40)
- Longaxe (5',25)
- Long Sword (2',55)
- Blowpipe (6',2)
- Axe (4',42)
- Xerador (1',65)

A 2'-nél messzebb ható fegyverek többsége egyszer használható dobófegyver.

A **ruhák** és a **pajzsok** az AC-t növelik (itt a magasabb AC a jobb):
- Gown: +2
- Cape: +3
- Trenchcoat: +4
- Leatherjacket: +6
- Armour (fantáziadús név, nem ?): +8
- Weaponskirt: +10
- Wooden Shield: +1
- Circleshild: +3
- Ironshield: +6

Egyéb tárgyak (egyesek valamilyen varázslatot lőnek el MP-használat nélkül):
- Candle: Világítás
- Silver Key: A Silver Door-t nyitja.
- Magic Gem: +50 SP
- Compass: Iránytű.
- Firestick: FEUWA
- White Staff: FEZAU
- Lifejuice: HEILE
- Magicstaff: +150 SP
- Magic Feather: GEGWE
- Gatestaff: A kapun lehet vele átjutni.
- Windstaff: STUWI
- Slimephial: LABRO

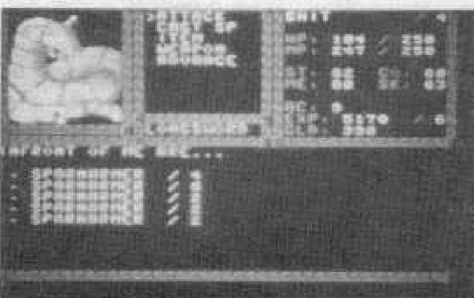
Kezdjünk el játszani

A játék kezdetén a **Varázslók Tornyában** tartózkodunk (ide kell visszatérnünk a próbák teljesítése után is). A varázslók közlik velünk, hogy a vizsga 5 próbából áll, és jó lenne, ha nem bénáznánk el. Az **első próba** abból áll, hogy elmegyünk az **Erlstone-mountain** nevű helyre, és elhozzuk nekik az elveszett varázskardot, a **Xerador**-t. Csekélység...
A hegy első szintjén menjünk először oda, ahol a hangokat halljuk. Bújjunk el, és kihallgathatjuk a gnómok beszélgetését, amelyben egy *Morangok* nevű illetőt emlegetnek, igen negatív értékeléssel. Az illető illető is hamarosan színrelép, és nemtetszésének ad hangot, amibe a gnómok belehalnak. A holttestükről begyűjthetjük az ezüstkulcsot. Ezután menjünk az ajtóhoz, és menjünk le a 2. szintre a törpökhöz. Miután körülnéztünk a házakban, célozzuk meg a gyűlést. A törpök kissé meglepődnek a jelenlétünkön, de a főnöknek köszönhetően megússzuk a lincselést. Ezután a főnök érdeklődik, hogy ki az urunk. Legyen mondjuk *Terasus*. Erre valaki kitalálja, hogy a kardot keressük. Valóban? Valóban. A főnök szívesen segít nekünk, de előbb szeretne egy szuvenírt: a gnómok királyának fejét. Jó, legyen (mivelhogy nincs más választásunk...). Menjünk vissza az első szintre, le a másik lépcsőn, majd tovább a harmadikra. Itt a titkos ajtón keresztül eljuthatunk a *Száj*-hoz, aki a jelszót kérdezi. Ezt a törpök elárulták (**LOGRON**), de ha bemondtuk, nem történt semmi. Menjünk be a „városba", szedjük össze a cuccokat, majd menjünk a király után, és csapjuk agyon. Két pozícióval délre találkozunk *Morangok*-kal, aki egy közeli találkozást emleget (hurrá...), majd visszateleportál a lépcsőkhöz. Menjünk a törpök gyűlésére, majd tovább az ajtókon. Nagyon örülnek nekünk, és leengednek a 4. szintre, hogy keressük meg a kardot (ld. térkép). Ahogy a *Xerador* a kezünkbe kerül, kiteleportálódunk a hegy elé. Menjünk vissza a varázslókhoz, akik közlik, hogy az első próbát teljesítettük.

A **második próba** nagyon kényelmes: oda-vissza teleportálnak. Az a feladat, hogy különféle feladványokat megoldjunk (a helyszín stílszerű: a **Feladványmester Tornya**). A rejtvények megoldásai: **1 - Tanne, 2 - Shadow** (ezt a *Bard's Tale 3*-ban mintha már láttuk volna...), **3 - Control**. Ezzel teljesítettük ezt a próbát is.

A **harmadik próba** keretében el kell mennünk a *Lyuk*-ba (**Micsoda életből merített példa — CoVboy**), ahol meg kell ölnünk egy „nagyon rossz" démont. Erről a helyszínről sincs sok magyaráznivaló, a térképek alapján nem nehéz (kivéve a harcokat...). Az első szinten keressük meg a kis tökmagot, aki szerint jobb, ha kerüljük a harcot, keressünk inkább hátsó ajtókat. Jó. Az x-szel jelölt helyen valaki a nevünket kérdezi, de sajnos arra nem jöttünk rá, hogy mit kéne neki mondani, így marad a másik lépcső. A 3. szinten szedjük össze a cuccokat, majd menjünk az első teleporthoz. A kérdésre a válasz *Garnadas*. Keressük fel a *démon két darabkáját, és nyirjuk* ki mindkettőt. Ezután menjünk az **End**-del jelölt helyre, és kész is, mehetünk haza.

A **Varázslók Tornyában** nagy nyugtalanság uralkodik. A **Dorstcave**-ben valami sötét lyuk nyílt, és a megvizsgálására indult varázslók nem térnek vissza. A **4. és az 5. próbánk** így összevontan az lesz, hogy szabadítsuk ki őket (az életjeleiket még érzékelik, tehát élnek). Indulás tehát a barlangba, ahol az első szinten gyűjtsük be a cuccokat, majd menjünk tovább a második szintre. Itt érdekes falfeliratokat találunk egy bizonyos *Morangok*-ról. Nocsak! Barátunk statisztából főszereplővé lépett elő! Nagyon vidám...



Keressük meg a varázslót, és üssük agyon. Teleportálás után menjünk valamelyik **T2** teleporthoz (mindegy, hogy melyikhez), ahol egy szem pislog kérdőn. A válaszunk teljesen nyilvánvaló(?): **Morangok**. Men-

jünk a 3. szintre. Lehetőleg az északi titkos ajtón át, szedjük össze a *Xerador*-t (hősünk tanulságos monológot ad elő...), és irány a 4. szint. Menjünk be a patkányfészekbe, és nyiffantsuk ki a főpatkányt, aki igen érdekes figura: félig patkány, félig ember. Miután ezt megtettük, *Morangok* elviszi a **Sungem**-et, mi pedig mehetünk eggyel lejjebb. Az 5. szinten meg kell keresnünk az egyetlen fegyvert, ami árthat *Morangok* barátunknak. Először is, menjünk északkelet felé, és aztán tovább a két titkos ajtón. Ha elmegyünk az X-szel jelölt helyig (ld. térkép), *Morangok* közli, hogy a fegyver „a nap mögött" vár ránk (aki kíváncsi, az menjen tovább és nyugodjék békében). Menjünk a kapcsolóhoz, és kapcsoljuk át. Most már szabad az út a fegyverhez. Próbáljuk meg felvenni a fegyvert, mire az megsemmisül, *Morangok* pedig jót röhög rajtunk (a fegyvert nem lehet kihagyni, mert különben a 6. szinten nem tudunk egy helyen továbbjutni). Menjünk a 6. szintre, és keressük fel barátunkat, aki olyan epekedve vár ránk (azért a cuccokról ne feledkezzünk meg...). A szobában *Morangok*-on kívül megtalálható *Ternados* és *Valaria* **(Ez utóbbi melyik, a Nemzeti? — CoVboy)**, a két maradék előőrs. *Morangok* némi monológ után érdeklődik, hogy eléggé férfiak vagyunk-e ahhoz, hogy felvegyük a **Sungem**-et, és megküzdjünk vele. *Valaria* dühösen rázza a fejét (most mitől ilyen ideges?), szóval talán nem kéne felvenni a követ.

Ternados szerint oda kéne sózni egyet a kőnek a **Xerador**-ral. *Morangok* szerint ez nem igazán jó ötlet, de hősünk mégis odavág, mire az ékszer kettéválik, magába szívja *Morangok*-ot, majd újra összezárul.

A varázslók szerint az Árnyék egy másik dimenzióba került (üdvözlet az ott lakóknak — később esetleg visszapostázzák nekünk?). Ezután visszamegyünk a **Varázslók Tornyába**, ahol közlik velünk, hogy nagyon ügyesek voltunk stb., szóval megnyertük a játékot.

Egy-két dolog a térképekről:

- **A teleportok működése** (bár egyértelmű): A T-vel jelölt pont a teleport, az X-szel jelölt pontra érkezünk. A T melletti szám mutatja az érkezési hely számát (X melletti szám).
- A térképen jelöltük azokat a szörnyeket, amelyek minden játékban ugyanott vannak. Ezeknél nem lehet elfutni, ha nem ilyen csapattal találkozunk, akkor igen.
- A játék eredetileg német nyelvű volt, úgy fordították át angolra, akinek német verziója van, az lehet, hogy talál némi különbséget.
- A játéknak van egy nagy hibája: szinte lehetetlen berhelés nélkül játszani, mert már a gnómok „városában" is kemény csaták vannak, és lehetetlen XP-t gyűjteni. Az **RSI**-verzión van egy kényelmes karakter-készítő, akinek ez nincs, annak javasoljuk a következőt:
  Generáljunk egy karaktert, mentsük ki, majd reset. Töltsünk be egy diskmonitort, és keressük meg a 'PA' file-t. Ez a karakterfile, az érékek:
  $15-$18: ST,ME,CO,SK
  $1A-$1B: XP (HI/LO)
  $1E: Max. HP; $1F: HP
  $20: Max. SP; $21: SP
  $2A-$4F: Tárgyak (a számukat kell megadni)

A megváltó térképek:

ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL1.

E — ENTRANCE/EXIT
SD — STAIRS DOWN
W — MUDDY WATER (MAX.HP, SP)
DA — DAGGER
V — VOICES
GA — GNOME ATTACK
SK — SILVER KEY
D — DOOR

ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL2.

SU — STAIRS UP
SD — STAIRSDOWN
2G — 2 MAGIC GEMS
ST — FIRESTICK
D — DOOR
XD — OPEN WITH SILVER KEY

ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL3.

SU — STAIRS UP
SD — STAIRS DOWN
GA — GNOME ATTACK
Q — QUESTION (ANSWER: LOGRON)
TE — TESNAK
HC — TESNAK'S HEAD, CLUB
MO — MORANGOK (TELEPORT TO X)
D — DOOR
XD — SECRET DOOR
MI — MAGIC ITEMS
(MAGIC GEM, CAPE, DAGGER, STICK, KNIFE, DART, CANDLE)

ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL4.

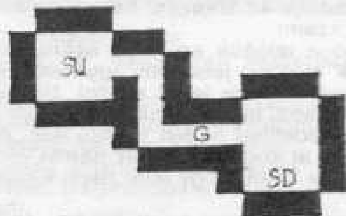
SU — STAIRS UP
XE — XERIDOR
D — DOOR
XD — SECRET DOOR
T(A)—>X(A) — TELEPORT

THE HOLE LEVEL 1.

E — ENTRANCE EXIT
SD — STAIRS DOWN
SC — SMALL CREATURE
X — QUESTION (???)
D — DOOR
XD — SECRET DOOR
Z — ZOMBIE ATTACK
V — VAMPYRE ATTACK
G — GHOST ATTACK
D — DEMON ATTACK

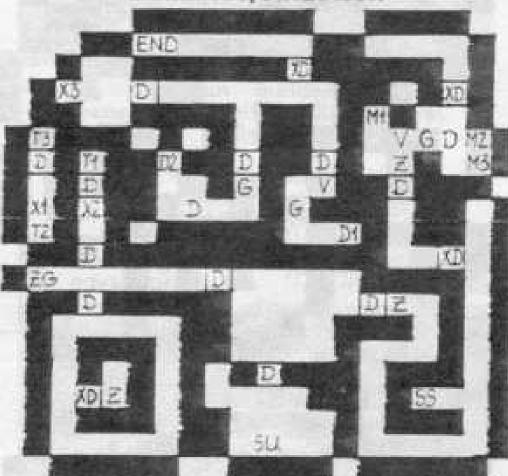
THE HOLE LEVEL 2.

SU — STAIRS UP
SD — STAIRS DOWN
G — GHOST ATTACK

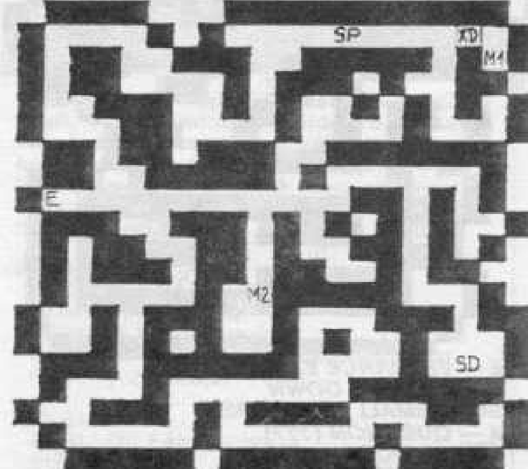


THE HOLE LEVEL 3.

SU/SD — STAIRS UP/DOWN
T(A)⟶X(A) — TELEPORT
T1 — QUESTION (ANSWER: GARNADAS)
ZG — ZOMBIE GUARD
D1, D2 — GARNADAS
SS — SHORT SWORD
D — DOOR
XD — SECRET DOOR
Z — ZOMBIE ATTACK
V — VAMPYRE ATTACK
G — GHOST ATTACK
D — DEMON ATTACK
M1 — 2 MAGIC GEMS, 2 LIFEJUICE, COMPASS FIRESTICK, MAGIC STAFF
M2 — 2 MAGIC GEMS, LIFEJUICE, FIRESTICK, COMPASS
M3 — WOODEN SHIELD, MAGIC GEM, TRENCHOAT, 2 MAGIC STAFFS, DAGGER, FIRE SWORD, COMPASS, FIRESTICK

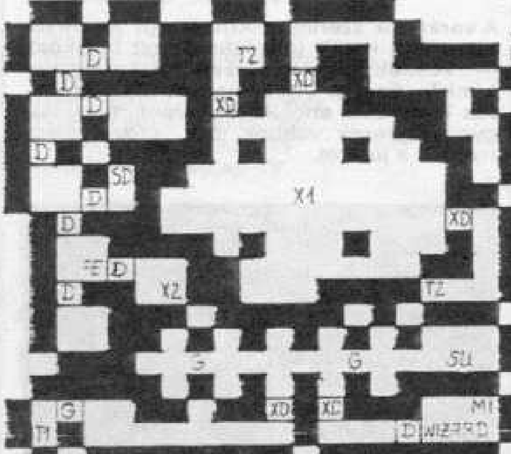


DORSTCAVE LEVEL 1.



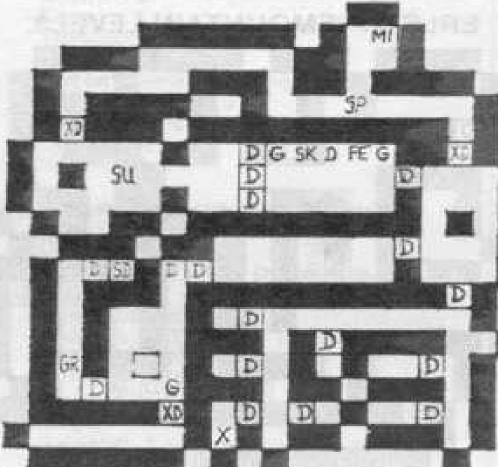
E — ENTRANCE/EXIT
SD — STAIRS DOWN
SP — SPARNÁRMER ATTACK
XD — SECRET DOOR
M1 — MAGIC FEATHER, FIRESTICK, MAGICSTAFF, LONG SWORD, LONGAXE
M2 — SHORT SWORD, LONGAXE, DAGGER, LEATHER JACKET, CIRCLESHIELD

DORSTCAVE LEVEL 2.



SU — STAIRS UP
SD — STAIRS DOWN
T(A)⟶X(A) — TELEPORT
T2 — QUESTION (ANSWER: MORANGOK)
FE — FLAME-EYE ATTACK
D — DOOR
G — GATE
XD — SECRET DOOR
MI — GATESTAFF, MAGIC FEATHER, LIFEJUICE, MAGIC STAFF, MAGIC GEM, COMPASS

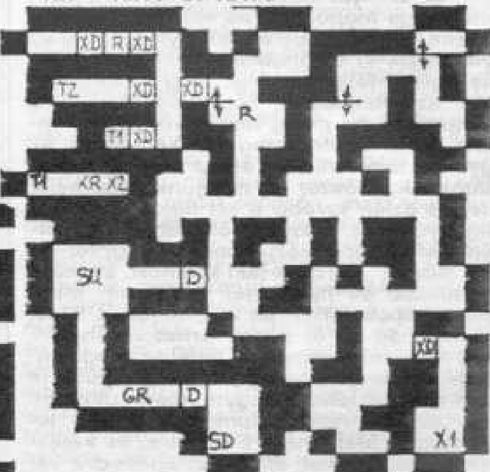
DORSTCAVE LEVEL 3.



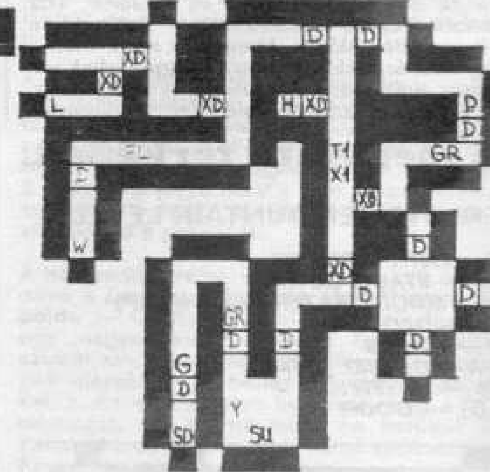
SU — STAIRS UP
SD — STAIRS DOWN
X — XERADOR
D — DOOR
XD — SECRET DOOR
G — GHOST ATTACK
D — DEMON ATTACK
FE — FLAME-EYE ATTACK
SK — SKELETON ATTACK
SP — 1 BIG SPIDER
MI — LONG SWORD, IRONSHIELD, ARMOUR, MAGICSTAFF, WINDSTAFF
GR — GRANDAR ATTACK

DORSTCAVE LEVEL 4.

SU — STAIRS UP
SD — STAIRS DOWN
T(A)⟶X(A) — TELEPORT
D — DOOR
XD — SECRET DOOR
GR — GRANDAR ATTACK
R — RAT ATTACK
KR — KING OF RATS

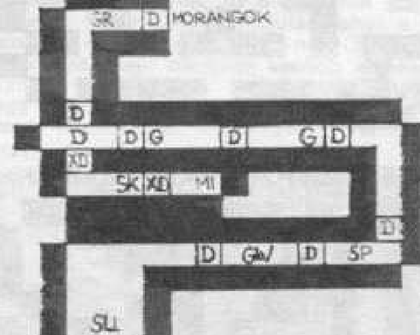


DORSTCAVE LEVEL 5.



SU — STAIRS UP
SD — STAIRS DOWN
L — LEVER
H — HP, SP MAX.
W — WEAPON + TELEPORT TO Y
FL — FLAMES
D — DOOR
XD — SECRET DOOR
G — GHOST ATTACK
D — DEMON ATTACK
GR — GRANDAR ATTACK
T1⟶X1 — TELEPORT

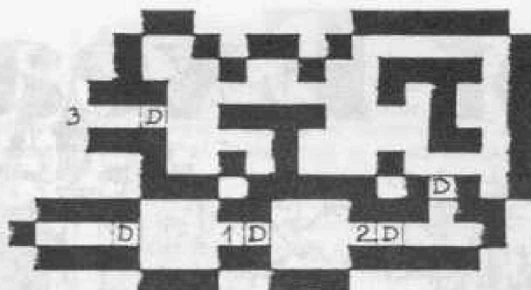
DORSTCAVE LEVEL 6.



SU — STAIRS UP
D — DOOR
XD — SECRET DOOR
GW — GLOOMWORM ATTACK
SP — SPARNÁRMER ATTACK
G — GHOST ATTACK
D — DEMON ATTACK
SK — SKELETON ATTACK
GR — GRANDAR ATTACK
MI — AXE, LONGAXE, DAGGER, MAGIC GEM, SLIMEPHIAL

RIDDLEMASTER'S TOW.

D — DOOR
1 — 1ST RIDDLE (TANNE)
2 — 2ND RIDDLE (SHADOW)
3 — 3RD RIDDLE (CONTROL)



Végezetül köszönet illeti az RSI csapatot, a lemezen elhelyezett DOX igen hasznos volt (különösen az 1.feladvány megoldása...), nem kellet a kezeléssel és a varázslatokkal szórakozni. Ja, és még egy dolog. Nem tudja véletlenül valaki, hogy mire lehet a penzt használni a játékban ?

• Bors Gábor



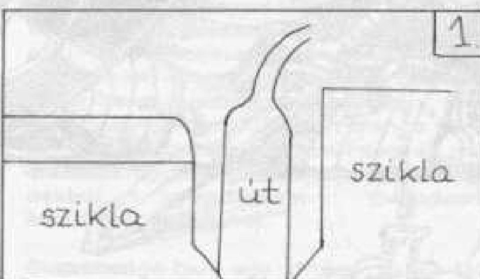
cliff hanger



Ennek biztosan örülni fogtok, ugyanis ez egy vérbeli cowboyos játék **(Akkor most nem párbaj lesz, hanem vérbaj? CoVboy)**. Miután a RUN-t beütöttük, kb. 4-5 sec. múlva elindul a játék. A bevezetőben a főhős a program szerint *SUPERHERO* menetel. A képernyőn közepén megállva nyomjuk meg a FIRE gombot, mire továbbmegy. A képernyő végén megáll, de itt már nem kell nyomni a gombot, mert a kistesója indul el utána pár sorral lejjebb, ő azonban a képernyő közepén lemerevedik, hiába nyomogatjuk a tüzet. Ezután a számítógép megkérdezi, hogy joystickkal vagy billentyűzettel óhajtunk-e játszani. Amennyiben billentyűzettel, kéri a fel, le, jobbra, balra stb. billentyűket. Ezután megkérdezi a nevünket: aztán azt, hogy akar-e valaki még játszani. Ha igen, húzza hátra a joysticket tűz és írjuk be a nevét a második játékosnak. Mind a két embert ugyanarról a pontról mozgathatjuk. (Bármelyik portról működik.) Ha egyedül játszunk, akkor csak simán nyomjuk meg a tüzet. Ezután kezdhetjük a játékot. A képernyő bal felső sarkában láthatjuk a pontszámot, jobb oldalán egy csapótáblát, a képernyő alján maga *Cliff Barnes*, khm. akarom mondani a nagyapja *Hanger* menetel, léptei nyomán kiírja, hogy mi a játékos neve, majd mikor leírta, megáll. Felette a játék típusát, fajtáját láthatjuk, most erről ejtünk néhány szót. Feladatunk elkapni a veszélyes bűnözőt *EL BANDITO*-t, akit különböző csapdákkal tudunk hatástalanitani. A csapdák háromféle terepen játszódnak, úgy nagyjából leírjuk, hogy melyik csapda melyikhez tartozik.

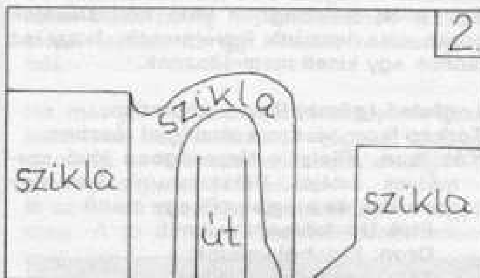
1-es terepcsapdák:

Chuckie bomb
A hegyek (és a képernyő) bal oldalán találjuk magunkat. Egy bomba van a szikla szélére téve, menjünk oda, de vigyázzunk legalább 1 lépés távolságot tartsunk a bombától, és amikor *El Bandito* elmegy alattunk, inkább kicsit előbb, lépjünk oda, ekkor hősünk meggyújtja a bombát és átdobja a jobboldali sziklára. Ott robban, és ha jó időben dobjuk át a bombát, az ott lévő kő egyenesen *El Bandito* fejére hull. Ebben az esetben hősünk elkezd ugrálni örömében, viszont ha nem találtuk el, akkor elássa magát. most jön a következő csapda.



Five chances
Ismét bal oldalon állunk, de az egykori bomba helyett egy sziklát találunk. Menjünk oda (szintén egy lépés távolság, ezt a továbbiakban 1 LT-vel fogjuk jelölni), és amikor *El Bandito* (EB) elmegy alattunk, lökjük le. A szikla 5 kört tesz, aztán elrepül. Elásás vagy ugrálás.

2-es terepcsapdák



(A terepeket senki ne értse félre, ez nem egyre nehezebb fokozat, hanem csak mi számoztuk meg. Egyébként véletlenszerűen váltakoznak a terepek.)

Boulder Dash
Az ismerős játékcím ne tévessze meg az olvasókat, nem a földben kell rohangálni, hanem a jobb oldali sziklán állunk és az ott lévő követ kell *EB*-re löknünk, amikor elmegy alattunk. Hősünk azonban nemcsak elásni tudja magát, és ugrálni, hanem amennyiben akciónk sikeres volt, kalapját dobálja és hajlong, viszont ha elvétettük, akkor elvörösödik és az öklét rázza, illetve vakarássza a fejét.

Bounce to Boulder Dash
Lényegében ugyanaz, csupán annyiban különbözik, hogy a bal oldali szikláról kell leugranunk az alatta lévő gumiasztalra és át is repülünk a jobb oldalra. Ott el kell végezni az előbbi műveletet.

The faraday screen
A bal oldali sziklán találjuk magunkat és néhány lépésre tőlünk egy mágnes van. Ezt fogjuk meg, amikor már *EB*-t halljuk (mert úgy trappol, hogy azt még a süket is meghallja), mire a jobb oldali sziklán lévő kovácsüllő odarepül az út közepére és ha jól időzítettünk, pont a fejére esik. (Isten nyugosztalja!)

Getting your own back
Bal oldali szikla. A szikla szélén egy bumeráng szúrja ki a szemünket, ugyanis annyira beleolvad a háttérbe, hogy alig lehet észrevenni. Szóval húzzunk oda (mint a vadlibák) és automatán fölvesszük. Amikor *EB* a sziklakapu alatt megy el, nyomjuk meg a tüzet, mire hősünk eldobja azt az izét. Ha szerencsésen eltaláltuk, akkor ellapul az úton.

3-as terepcsapdák



The seesaw
A fölső sziklán állunk, előttünk egy nagy szikla. Menjünk oda, mire automatán felvesszük. (Az automata felvételt *AF*-fel fogjuk jelölni) és mikor *EB* kijön a sziklakapun, * ugorjunk le az alattunk elhelyezett mérleghintára. Ha mákunk volt, kilapítottuk. (Helyesbítünk: *-gal jelölt rész — tűzzel dobjuk oda a sziklát.)

The circus act
Hasonló az előbbihez, de annyiban különbözik az előzőtől, hogy nem kell sziklát emelgetni, hajigáli, hanem nekünk kell ráugrani a hintára. A többi már ismerős.

The cannon
Az alsó sziklaszirten vagyok (Akarjuk mondani a bábu), mellette egy bazi nagy ágyú, menjünk oda. Tüzelni csak akkor tudunk, ha a pasi ráhajtotta a fejét az ágyúra. Amikor *EB* jön tűz és vagy eltaláltuk vagy nem.

About as far as I can throw you
Yo! Pontosabban jó hosszú cime van, nem? Naszóvalkéremszépentecciktudni, 1 db 2 tonnás harangot látunk. Menjünk oda, *AP*, amikor *EB* gyün, ugorjunk le. Bla bla bla. A többit már ismerjük.

Hát akkor jó szórakozást cowboy növendékek!

• DSOFT



Spirit of Excalibur



Nos, erről a játékról már volt egy kis előzetes a megboldogult *C-MÁNIA* c. lap 91/2. számában. Azóta sok levelet kaptunk, melyben bővebb információkat kértek a játékról, sőt PC-sek is érdeklődtek, megjelent-e már a játék PC-re. Nos, a PC-seknek jó hír, hogy ez is, és a folytatás (*VENGEANCE OF EXCALIBUR*) is megjelent azóta PC-re, sajnos azonban a C64-eseknek el kell, hogy mondjuk, felesleges keresni, nincs a jó öregre ez a progi, és valószínűleg nem is lesz.

A játék kezelése:

A főképernyőn megjelenő térképtől jóbbra találjuk meg a vezérlő ikonokat. A játék mouse-vezérelt, vagyis szigorú click-click követi végig az eseményeket.

Legfelső (gömb) ikon: Az aktuális főhős állapotának, fizikai tulajdonságainak jelzése;
Pergamen ikon: Load/Save funkció;
Homokóra ikon: A játékidő beállítása;
Nagyító ikon: Egy adott helyszín (pl. város) megtekintése;
Lovas ikon: Az egyes szereplők irányítása; Ez úgy történik, hogy az egérrel a kardot rávisszük az ikonra, ekkor megjelenik egy vörös nyíl. Ezt kell arra a személyre vinnünk, akitől azt szeretnénk, hogy mozduljon má' végre meg.

Normál állapotban a kardot mozgathatjuk a képernyőn. Ennek a segítségével kérhetünk infókat (város, személyek neve, hadsereg létszáma stb.).

Egy adott helyiségben való kóricálásaink során arra leszünk figyelmesek, hogy az ikonok egy kicsit megváltoznak.

Legfelső (gömb) ikon: változatlan;
Térkép ikon: vissza a stratégiai részhez;
Kéz ikon: Kijelzi a társaságban lévő személyek listáját. Választanunk kell egy személyt, és megjelenik egy menü:

- **Pick Up**: felvenni valamit;
- **Drop**: Eldobni valamit;
- **Talk**: Beszélni valakivel;
- **Search**: Keresni valamit;
- **Trade**: Kereskedni valakivel;
- **Request**: Kérni valakitől valamit;
- **Magic**: Mágiát alkalmazni;
- **Seize**: Elvenni valamit;
- **Give**: Adni valakinek valamit;
- **Bribe**: Megvesztegetni valakit;
- **Attack**: Megtámadni valakit;

Kapu ikon: Ez csak akkor jelenik meg, ha egy épület ajtaja előtt állunk. Akkor ezzel tudunk bemenni. Ezek után a termek között úgy közlekedhetünk, ha az ajtóra visszük a nyilat.

HARC

A játék során természetesen nem csak pattogatott kukoricát keresünk, hanem néha harcolnunk is kell. Ehhez a következő lehetőségeink lesznek:

- **Attack**: támadás;
- **Defend**: védekezés;
- **Use Item**: tárgy használata;
- **MAGIC**: mágia
- **Withdraw**: visszavonulás;

A harcoló felek állapotáról a **ROUND TABLE** és a **FOES** mezők tájékoztatnak, ez utóbbi az ellenfélt jelöli. A sérüléseket kör szimbólummal jelölték, ha sikerül ebből vagy négyet összeszednűnk, akkor már tölthetjük is az előző állást!

Fontos!!! A program csak az 1-es lemezre ment, ebből nem árt pár tartalék. Normálisan csak két állás menthető ki, ha többet akarunk kimenteni, az sikertelen lesz. Viszont: A két állás bármelyikére rámenthetünk — azonos file name megadásával, persze így mindig csak az utoljára arra a helyre mentett marad meg. Ez a módszer igaz a ***Vengeance of Excalibur*** c. program esetében is — hiába a külön kimentési lemez.

A ***C-MÁNIA*** c. lapban egyébként a **Seize** opciót elfoglalni-nak jelölték. Ez tévedés, jelentése elvesz, elragad. Csak legritkább esetben sikerül, mivel lovagjaink, jó szívük miatt, nem akarják az emberek tárgyát elragadni. Ha mégis megteszik, annak következménye, hogy csökken nobility pontjuk ez azzal jár, hogy ha valakinek eléri az 5-öt (az alsó határt). Az nem lehet tovább a kerekasztal lovagja, egyszerűen eltűnik a játékból.

A SZTORI

Mi történhetett volna, ha *Constantin*-nak sikerül összekovácsolnia *Arthur* király széthullott birodalmát. *Sir Thomas Malory* könyvében ez nem történt meg — no de most rajtunk a sor!



Angliát szász gazfickók dúlják fel, és a kerekasztal lovajainak legnagyobb ellensége, *Morgan La Fay*, *Arthur* gonosz nővére is csak alkalmas pillanatra vár.

Az előzmények elolvasása után láthatjuk *Constantin*-t *King Clairance*-nek, egy baráti királynak a társaságában. Biztató szavakon kívül mást nemigen kapunk tőle. Elindulunk **Camelot** felé, ahol már várnak ránk. Dél felé haladtunkban először is ejtsük útba **Lincoln** városát. Itt egy *Villars* nevű jó lovag vívja halálos küzdelmét *Lupinus*-sal, aki persze gonosz a velejéig. Olyannyira, hogy amint beérünk a városba, azonnal vaddisznó módra nekünkront. Először eldönthetjük, végig akarjuk-e nézni a viadalt, vagy csak a végeredményre vagyunk kiváncsiak. Érdemes, mindig nézni, mert tárgyainkat csak így tudjuk használni, esetleg pác esetén elmenekülni (ennek persze *Nogility* pontjaink látják kárát). Kímélet nélkül vágjuk le *Lupinus*-t, mert ha ő győz, kezdhetjük elölről a játékot, a leleményesebbeknek viszont már van kimentése a harc előtt. Vonatkozik ez az egész játékra: Nagy harcok előtt a kimentés legyen szinte kötelező feladatunk!

Szóval, ha bevittük az 5. vágást *Lupinus*-ra, kifekszik. *Villars* szépen megköszöni tettünket, és megígéri, hű emberünk lesz, ha már királlyá avattak bennünket. Nekünk egyelőre ennyi elég, egyébként *Combat Point*-unk nőtt eggyel — minden legyőzött ellenfél ennyit ér.

Ha most kicsit dél felé nézünk a térképen, azt látjuk, hogy egy kerek pajzs tart **Leicester** felé. Egy szász gazfickó az. Hamarosan megütközik a várbeliekkel, de mi nem avatkozhatunk bele a harcukba, ugyanis nincs emberünk ott. Induljunk el tehát **Leicester**-be, az ostrom után a szászok erőt gyűjtenek a következőre. Az úton találkozunk *Sir Bellengeus*-szal, akit csatoljunk kíséretünkhöz (*Join Forces*). Az ő embereivel már levághatjuk a szászokat, mire **Leicester** urától ugyanolyan ígéretet kapunk, mint *Villars*-tól.

No, most már *Bellengeis*-t is irányíthatjuk. Egyelőre hadd jöjjön velünk. **Leicester**-től keletre fekszik *Water Newton* faluja. Ha akarunk, itt üzletelhetünk, seftelhetünk. Az ilyen árusoknál általában potionokat, gyógynövényeket szerezhetünk (leírásukat a végén közöljük, a varázslatokéval együtt összesítve).

A kereskedés: Először click a kéz ikonra, majd a trade opció, végül hogy kivel. Ekkor egy listát kapunk, amelyen azt látjuk, milye van az illetőnek. Válasszuk ki a nekünk tetsző dolgot Ekkor a mi tárgyaink listája rajzolódik ki. Válasszuk a **Gold Beasant**-ot, azután írjuk be, hányat gondolunk érdemesnek cserébe az áruért (minimum 2-t írjunk be). Ha ennyi elég, megtudjuk, hogy az üzlet O.K., a tárgy a miénk. Ha nem elég a pénz, kiírja, ilyenkor ráígérhetünk (**Offer More**), érdemes egyesével többet ígérni mindig. Elkérni is lehet (**Request**) de ez úgysem fog sikerülni. Tárgyakat nem érdemes eladni (ekkor a gold-jára kereskedünk), se cserélni vele. Másik módszert a „bevásárlásra" majd *Ninive* mutat: nála a magic opciót választva, ott pedig a *Charm spell*-t, ezt ráirányozni a kereskedőre, barátságossá válik, és *Ninivé*-nek elég ha a **Request** opcióval sorban elkéregetjük tárgyait (az aranyat még így sem kapjuk meg!). A papoktól egyébként csak ezzel a módszerrel tudjuk elvenni a szentelt vizet (**holy water**), amiből feltétlenül sok kell majd a játék megnyeréséhez.

Visszatérve a játékmenetre, egyelőre *Constantin* és *Bellengeus* három helyen vásárolhat, mielőtt bemenne **Camelot**-ba, ezek: **water newton, rochester, salisbury**. Érdemes *Bellengeus*-nál összegyűjteni a pénzt. A *vitaly potion*-okat feltétlenül vegyük meg, érdemes a *Healing Balm*-okat is, a maradékból gyógyfüveket (*belladonna, Mandrake, Hellsbane*).

Stonehenge-ben egy druida papot találunk, aki a jövőről mond érdektelen infokat. őt meg lehet támadni, de ezt csak olyannak ajánljuk, akinek az a célja, hogy karakterei minél előbb legyengüljenek és meghaljanak, nem pedig a játék végigjátszása. **Stonehenge** egyébként nem csak disznek van: varázsló figuráink (a többes szám kicsit nagyvonalú, mert a játék legvégére is csak ketten vannak), itt tölthetik max-ra varázserejüket (**Magic Point**), akkor, ha egyedül jönnek ide be, és a **Magic**-ot választva, azon belül pedig a **performance** (szertartás)-t, isznak az így készült kondérnyi léből.

Ha már jól bevásároltunk, menjünk *Constantin*-nel **Camelot**-ba (úgyis minden utunkba kerülő ezt tanácsolta eddig — a néhai jó *Lupinus* kivételével).

Itt az őr az tmondja, menjünk be — tegyük meg. A jó sir *Bedevire* már türelmetlenül várt minket, nem pazarolják az időt, egyből megkoronázzák *Constantin*-t. Ez számára azt jelenti, hogy a neve előtt *King* áll *Sir* helyett, tulajdonságai nem változnak meg. Egyébként ha valaki nem tudná: a játék akkor ér véget, ha *Constantin* meghal, vagy **Camelot**-ot lerombolják. A királyt tehát kalandjaink során ne nagyon vigyük sehová, hadd pihenjen **Camelot**-ban — a többiek elvégzik helyette a piszkos munkát.

Az első kaland:

***Melehen* nem alkuszik (part1); *Lancelot* megszabadítása.**

A koronázás után a kerekasztalt látjuk, körülötte pedig a királyt és jó lovagjait, akik a hagyományokhoz híven az ország jobbításán fáradoznak, a gonoszok elpusztításán, és az ártatlanok megsegítésén: magyarul kitalált hőstetteikkel traktálják egymást és borozgatnak napestig. A szöveg szerint gondok vannak a birodalomban, kéne pár ember szétnézni. Válasszunk ki három lovagot. Ez a választás nem végleges, a térképről bármelyiket elküldhetjük majd **Camelot**-ból.

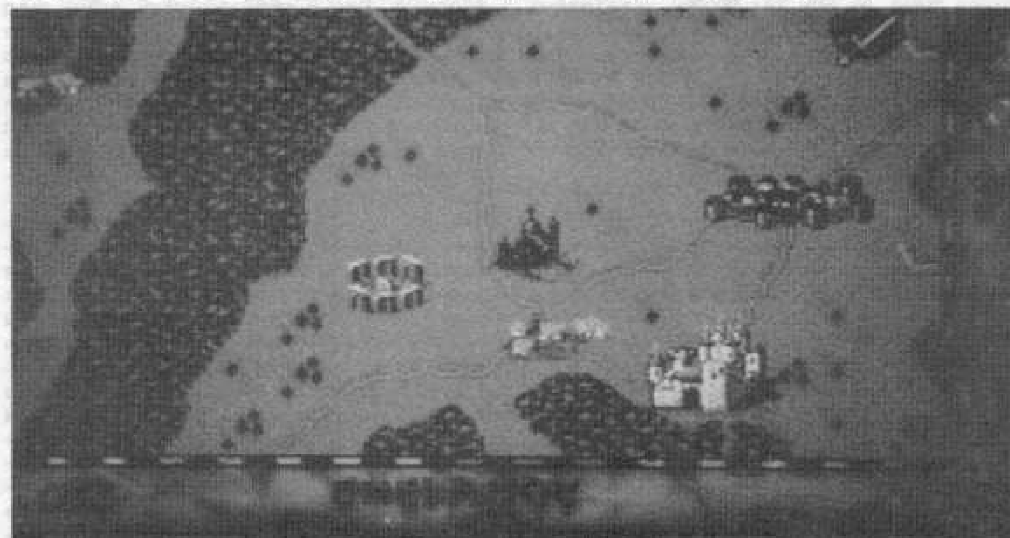
A kiválasztottakkal a vár csarnokában találjuk magunkat. Balra a kerekasztal terme, az ajtó a kápolnába vezet, a lépcső a toronyba, a jobb oldali ajtó pedig a vár elé.

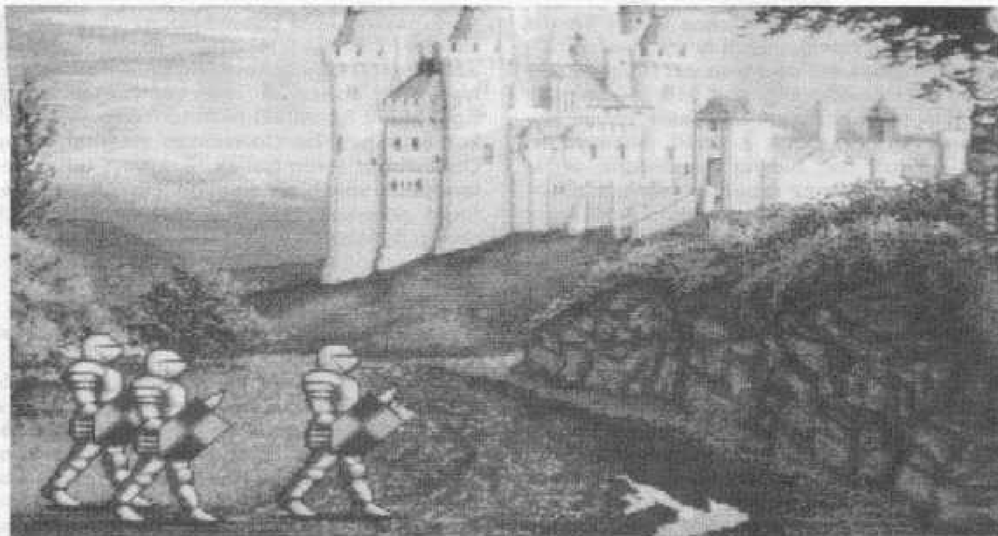
Menjünk be a kápolnába. Találkozunk *Baudwin*-nal, aki egyébként pap, és felajánlja szolgálatait csapatunknak. Csatlakoztassuk, és gyorsan szedjük fel a tárgyakat. Ha nem sikerülne (visszakerülünk a csarnokba), jöjjünk be újból. A szentelt vizet őrizzük jól, az áldott kereszttel (**Blessed cross**) halottat támaszthatunk fel.

Ezek után menjünk fel a toronyba. Itt találkozunk *Ninivé*-vel, aki a tótündér huga. őt feltétlenül csatlakoztassuk, a cuccokat pakoljuk föl. *Ninive* egyik alapfeladata ezentúl, hogy a *charm spell* segítségével elvegye a papoktól a szentelt vizet. Ne fejezzünk be kalandot úgy, hogy ezt nem tettük meg! A térképen click-re egy adott városra megtudjuk, van-e ott pap. A következő helyeken fordulhatnak elő: **St. Albans** (*Friar Thomas*), **Almesbury, Canterbury** (*Dubric*), **Glastonbury**, esetleg **Oxford** és **Cambridge**.

Ninive varázslatai:

Performance: Szertartás, csak **Stonehenge**-ben, a már leírt módon alkalmazható. Max-ra tölti a *magic*-et.





Shield Spell: Akire varázsoljuk, védettebbé válik fegyveres támadásokkal szemben. *Magic Point*-okat igényel.
Defend Spell: Varázslat elleni védelem megnövelése kiválasztott emberünkön. Nem csak *magic point*, denevérszárny (*bat's wing*) is szükséges hozzá, ezt esetenként árusoknál szerezhetjük be.
Summon undine: Ez nem varázslat, magyarázata később.
Charm spell: Felhasználása az említett módon. Nem csak tárgyakat szerezhetünk így potyán, de olyan esetekben is jó, ha valaki nem árul el valami fontosat nekünk. Ha nem akarjuk vesztegetni vagy nem tudjuk, pénz híján. Ez is megteszi...
Healing spell: A név önmagáért beszél. Gyógyítás a kiválasztott személyen (+ élet pont, mintha *Healing Balm*-ot használnánk).

Ninivé-nél legyen majd a varázsszerek gyűjtőhelye, neki adják le a lovagok is. Ezek: **Hellsbane, Mandrake, Belladonna, Bat's Wing, Holy Water**. ő egyébként tűzgolyókkal harcol, mindegyik 1 *magic point*-ot (továbbiakban *MP*) ér, és ha hat az ellenfélre, 1 életpontot von el.
Találunk egy *elixir of lotus*-t. Ha használnánk valakire, azt eredményezné, mint a *charm spell*, aki azonban botor módon ezt teszi, az nem ér el a játék végére. Tehát: őrizzük, mint a szemünk fényét.
Terebélyesedő csapatunkkal menjünk tovább fölfelé. Itt egy asztal látható, rajta egy kulcs (**key**), és egy kés (**knife**). Használjuk a kulcsot (**use key**), majd menjünk be. Hurrá! Bejutottunk a kincseskamrába.

A **Runic Blade** varázskard, használatával nő a *combat point*-unk (*CP*). Csak úgy tehetjük le (használat után), ha más fegyvert használunk (pl. a kést).
A **Fascinum Laxus** varázstekercset őrizze *Ninive*. Használata később. A **Fascinum terrere** használata valakin nullára redukálja a *Nobility* pontokat. Egyszer sem láttuk értelmét használni: az ellenség hiába veszti el, nemes(!) Pontjait, ugyanúgy küzd. Saját emberünket ellenben szépen eltávolíthatja a játékból.
Az aranyat osszuk el, és igyekezzünk elvásárolni — ugyanis minden kaland elején megközelítőleg 5-20 aranya közötti értékkel, indulnak embereink, függetlenül attól, mennyivel fejezték be az előzőt. A **Fayard's Stone** kb. 10-szer használható akin használják, életerőt veszít. Az egész játékban kettő van belőle (a másik exeterben lesz található). Az egyikre feltétlenül szükségünk lesz a végén, úgy gazdálkodjunk velük.

Ha minden oké, válasszuk a **MAP**-et. A térképet látjuk. Amennyiben eddig nem tettük volna, az időt állítsuk át **Quickly**-re. Azt látjuk, hogy **Norwich** felől, szászok tartanak **London** felé (a következő céljuk **Camelot** lenne). Északon, **York**-tól nyugatra a pajzs egy *Melehen* nevű barbárt takar, seregében *Soldier*-ek (katonák), *Knight*-ek (lovagok) és *Archer*-ek (íjászok) össze-vissza ezer és egynéhány fő. ők egyelőre pihiznek, de a szászok nem (500 körüli banda soldierekből és knight-okból). A feladatunk: sereget gyűjteni ezek ellen.

Sir Lionel-t, **London** urát még nem irányíthatjuk majd ha **London**-t már nem fenyegetik támadók, akkor közénk áll. **Lincoln**-ból *Sir Villars*-ot, Valamint **Leicester** lovagját máris irányíthatjuk **London** felé. Természetesen hozzák embereiket is.
Azt a lovagot, akinél a **Camelot**-ban felvett **Dragonsbane** van, indítsuk el **Dover** felé. Egy jó lovagot helyezzünk el az **Arundel-London** közötti útnak kb. a felénél, egyet **Arundel** közvetlen közelében (de még nem a városban!), erre jó lesz *Baudwin* is. *Ninive* induljon el **Bath** felé. Addig kóricáljunk **Bath** körül, míg a *Maiden*-nel nem találkozunk. ő elmondja, hogy az anyját elrabolta egy gonosz lovag, név szerint *Morwick*. Kéri a segítségünket. Adjuk meg hát (**Accept**). Most ők lassan elindulnak az Anglia DNy-i csücskén lévő **Lyonesse Castle** felé. Mivel a *Maiden* a vezető, nem avatkozhatunk az útjukba, de azért tartsuk szemmel őket: mielőtt célhoz érnek, Save-t nem árt csnálni. Mivel időnk kevés, útjuk alatt foglalkozzunk a többiekkel. Ha azonban odaérnek, *Ninive* összecsap *Morwick*-kel, és valószínűleg legyőzi tűzgolyóbisaival. *Morwick* gúnyolódik lovagjainkat fölaprítatná, 4 kapott sebnél elmenekülne. Ha sereggel rontunk rá, vagy a térképen várjuk ki a harc végét, úgy a nála lévő értéktárgyat nem lehetne elvenni. A tűzgyolyók olyan gyorsan elintézik, hogy nincs ideje menekülni. Kutassuk át holttestét (**Search**), ha nem találunk semmit, akkor **Pick Up**-ot próbáljunk — néha a megħaló ellenség elejti a nála lévő tárgyat. Boszorkányunk jutalma + 1 MP, valamint a parancsolás koronája (**Crown of Command**). Menjünk be a kastélyba, ahol a megmentett hölgy megköszöni a segítséget, és ad egy **healing balm**-ot. Ne habozzunk, vegyük fel az asztalról. Ezután *Ninive* dolga már csak a **holy water**-ek begyűjtése (esetleg kereskedők kifosztása szintén *charm*-mal). Ebben a kalandban, a többit lovagjaink is elintézik.

Visszatérve rájuk: *Baudwin* menjen be **Arundel**-be. Itt találkozik *Sir Baldrick*-kel, aki elpanaszolja, hogy egy szász elrabolta egyetlen leányát. Ha visszahozzuk egyetlen gyermekét, rendelkezésünkre bocsátja embereit — egyébként nem. A térképen most látjuk, hol a szász kerek pajzsa. Észak felé menekül az úton. Itt azonban emberére akad, egy jó lovagunk remélhetőleg várja őt. Ha ezt nem készítjük elő, hosszú üldözés elé néznénk, aminek eredményeként biztosan későn érnénk vissza *Sir Baldric*-hoz, mikor a szászok porig égették **London**-t. Győzzük tehát le a gazembert párbajban, ismét figyelemmel kísérve a harcot (**go there**, mikor kérdezi a program). Miután tereptővé vagdaltuk az ellenséget (ha közben sebesülünk, használjuk a *healing balm*-ot!),
Kutassuk át. Jutalmunk 12 arany. A lány is örül, a térképet választva. Elindulnak **Arundel**-re. *Sir Baldric* végtelenül hálás, indítsuk is el azon nyomban seregestől **London** felé...
Eközben már a **Dover** felé elindított lovagunknak is meg kellett érkeznie. Menjünk be a várba, ahol találkozunk *Sir Palomides*-szel, aki tudvalevőleg Szaracénból lett kereszténnyé és *Arthur* idejében a kerekasztal „lovagjává". Először egy kéréssel indít a program. Később is előfordulhat, a lovagi virtus korabeli formáját játsszák el. A bal oldali opció választásával egy sebig tartó összecsapás kezdődik. Nincs sok értelme, hadd tartogassák erejüket a valódi ellenségre, válasszuk inkább a békét (**Decline**). *Palomides*, mint elmondja, azért nem mehet **London**-ba, mert egy sárkányivadék garázdálkodik a környéken (**Fell beast**). Persze, elintézése ránk marad! Ahogy kilépünk a várból, kóricáljunk pár pillanatig az itt lévő útkereszteződésnél, rövid időn belül találkozunk a szörnyeteggel.
Nézük az összecsapást (**Go there**)! Amint megkapjuk a harc idején kirajzolódó menüpontokat, azonnal válasszuk az **uset** (szépen, magyarosan). A megjelenő tárgylistán pedig a **dragonsbane**-t. Ugye, kéznél van? Mert ha nem, valószínűleg a sárkány győzelmével végződik a party.
Természetesen a **dragonsbane** a **Fell Beast**-en használatos. Miután kilehelte gyalázatos lelkét, siessünk vissza *Palomies*-hez. ő köszöni szépen, máris rendelkezhetünk vele, tehát irány **London**!
Ha mindent jól csináltunk, akkor azok a lovagok, akiknek harcosaik vannak, már **London**-ban kolbászolnak. Jól is teszik, mert ekkorra bőven ieérhettek a **Norwich** felől özönlő szászok (**Saxons**). Ha a harcnak csak végeredményére vagyunk kíváncsiak, a jobb oldali pontot válasszuk. Ha irányítani akaruk őket, akkor a javasolt taktika: Soldier-ek és knight-ok rohamra (**charge**), irányítható embereink és archers-ek, tartóztassák fel az ellenfelet (**engange**). A mi és az ellenség veszteségeit alul olvashatjuk. Minden egységnek külön kell megadni a harcmodort! Pár kör után a program érdeklődik, hogy vissza akarunk-e vonulni a falak mögé.
Ezt csak akkor válasszuk, ha gyengén állunk, és már közel van a segítség. Ekkor rövid szünet, míg újra támadnak, addig

megérkezhet a felmentő sereg. Szükség esetén ezt többször megjátszhatjuk. Ha nem vonulunk vissza, két eset lehet: vagy győzünk, vagy nem. Az erőviszonyoktól függően. Varázslatoknak és tárgy használatnak nem sok értelme van, legfeljebb gyógyítás esetén. A harc akkor fejeződik be, ha a fővezér halott. Viszont ez csak úgy lehet, ha seregének már csak töredéke van meg. Varázslattal vagy pl. a **Fayard's Stone**-nal hiába vesszük el akár összes életpontját, úgysem fekszik ki addig, míg sok harcosa van.

Miután győztünk, megtudjuk, hogy bár most sikerrel jártunk, most leszünk csak igazán bajban...

Ez a baj *Melehen* néven jelentkezik, aki elindult seregével az északi hegyekből, útja során elpusztítva mindenkit, felégeti a városokat. Végcélja természetesen **Camelot**.

Sürgősen indítsunk valakit **Cardiff** várához, legalább 8-10 arannyal. **Cardiff** nyugaton az öböl északi részén található.



Más valakit, lehetőleg a legerősebb lovagot *Ninivé*-vel megtámogatva indítsunk el északra. A **York** és **Chester** közti út felé. Ha *Ninive* még nem kasszírozta be a papok szentelt vizeit, akkor inkább azt tegye, az észak felé induló lovagnak inkább szerencsére lesz szüksége, mint varázstámogatásra.

Ha valaki eddig nem csak szigorúan a leírás szerint haladt, hanem magánszorgalomból egyéb helyeket is megvizsgált, például tárgykeresés, kereskedés céljából, esetleg betért az **Almesbury-Cirenchester** közti út mentén lévő kunyhóba, akkor az ott élő öreg boszornyánytól (**old crone**) azt tudhatta meg, hogy *Lancelot* eltűnt, talán csak régi társa és barátja, *Sir Bors* tudja hol lehet. Esetleg azt is megtudjuk, hogy némelyik lovag *Sir Lancelot*-ot szívesebben látná Anglia trónján, mint *Constantin*-t, ezek a lovagok csak neki adnak segítséget és embereket...

Sir Bors **Glastonbury**-ben él, páncél helyett reverendát visel. Embereinkhez attól függően viszonyul, mennyire magas a karakterlapján lévő ún. vallás-pontja. Ez alapján egy átlag lovag semmitmondó szavakat kap tőle: *Sir Lavaine* vagy *Ninive* becsmérlő szavakat, mivel pogányok (**pagan**), plusz **Bors** támad is. Viszont *Baudwin*-nek elmeséli, hogy *Lancelot* északon tűnt el, a **Grál** keresése közben...

Ha ehhez hozzátesszük azt a hírmorzsát, amit akkor kapunk, mikor a már említett **Chester-York** közti úton meghallgatunk egy utazót, akkor máris kezd összeállni a kép. Ő ugyanis azt tudatja velünk, hogy kerüljük el ezt a vidéket, mert a közelben gonosz mágus várbörtöne található, alig tudott elmenekülni belőle. Mi viszont hiába kukkoljuk a térképet, csak az eddigi helyszíneket látjuk rajta. De hol lehet az a vár? Hmmm...

Miután **Cardiff**-ba érkezünk — ez *Sir Lancelot* kastélya — egy öregasszony fogad, rögtön azzal, hogy nem tudja, hol van a mester, a vár ura. Máris gyanús! Vesztegessük meg (**brige**) 6 arannyal — ennyi később is mindig elég vesztegetés esetén. A segítőkész néninek most eszébe jut, hogy egy ember esetleg segíthet nekünk: a neve **Grud** és jelenleg **Caerwent**-ben található. Menjünk oda, itt lesz egyből, **Cardiff**-tól keletre a második település. Ha a vesztegetés előtt jövünk ide, senkit sem találunk, ez a módszer egyébként vonatkozik a ***Virgin*** többi ilyen stílusú játékára — egy információ kell az adott valamiről, hogy a térképen jelen legyen.

Grud valószínűleg *Lancelot* bizalmi embere lehet, mert nála van belső termének kulcsa (**gold key**). Az már másik úgy, hogy ilyen bizalmi embert akkor sem alkalmaznánk, ha ő fizetne érte, ugyanis az említett arany kulcsot bárkinek odaadja potom 2 aranyért (**trade**).

A kulccsal kinyithatjuk **Cardiff** zárt faajtaját, de előtte vegyük föl az asztalról az arany kelyhet (**golden chalice**), erre később nagy szükségünk lesz.

Lancelot elővigyázatos volt, és kutatásának várható helyét bejelölte saját készítésű térképén — talán számított valami kellemetlenségre, ami meg is történt.

Használjuk a térképet (**use map**). Két kört láthatunk rajta. Az egyik a gonosz mágus, halottidéző (**necro manger**) kastélyát jelöli, a másik Anglia, **Cornwall** nevű tartományának nyugati partjainál lévő zátonyt (**turnace**), ahol egy templomban a földön egy bronz kulcs (**bronze key**) fekszik. Ezt egyelőre hagyjuk békén, egy másik kalandban lesz szerepe, csakúgy, mint a térkép mellett lévő könyvnek. A **livre osangal**-nak. Ezt se hagyjuk ott.

A **York-Chester** közti úton megjelent egy vár, benne pár őr (**guard**), szám szerint öt, valamint a gonosz *Necromancer* személyesen, aki egy zárt faajtót őriz.

Először is jó szívvel ajánlunk mindenkinek egy **save**-t. Nem az őrökkel lesz probléma, azokat könnyen fel lehet abárolni, de a varázsló kemény dió lesz.

Az őrök leölése után ne az ajtón menjünk be, hanem föl a lépcsőn. Nyúljunk le a **Brass key**-ért. Itt ha a lépcsőt választjuk, ugyanoda jutunk, mint a nagyterem ajtaján át. Rontsunk rá a bitangra, ne sajnáljuk tőle az acélt, vagy tűzgolyót, maguktól harc alatt a **healing balm**-ot. Mikor bevisszük neki az ötödik találatot, eltűnik — hiába, a varázslók már csak így halnak meg. De ha esetleg elmenekül, az se baj, többet nem fog zavarni (megszállottak üldözhetik, északnak menekül). **(Hát akkor gyerűűűűnk — CoVboy)**.

Az ajtó mögött *Sir Lancelot* leledzik. Elmondja mennyire örül, blabla... szóval térkép.

Örömmel tapasztaljuk, hogy mennyi új pajzs jelent meg az olyan új lovagot, amely alá sereg is tartozuik, irányítsuk **London**-ba, a többit nem érdemes. **Sir Bors**-ot az első adandó alkalommal valami nyugis faluba irányítsuk el, mindig csak bajt kever más lovagokkal, főleg *Sir Bedevire*-t nem kedveli, bár ugyanez elmondható *Lancelot*-ra is. Ha mégis összefutnak, akkor *Declive*-t válasszunk — fő a békesség.

Amennyiben túl lassúk lettek volna embereink, és **London**-ból csak rom maradt, védjük **Camelot**-ot.

A nagy csata, győzelmünk után megtudjuk, hogy az ellenséges sereg leverve, most jó ideig béke lesz. Az azonban furcsa és nyugtalanító, hogy *Melehen* holttestét nem sikerült megtalálni a csata után...

A második kaland:

Óriás a kertek alatt, hol az excalibur?
***Melehen* nem alkuszik (part 2).**

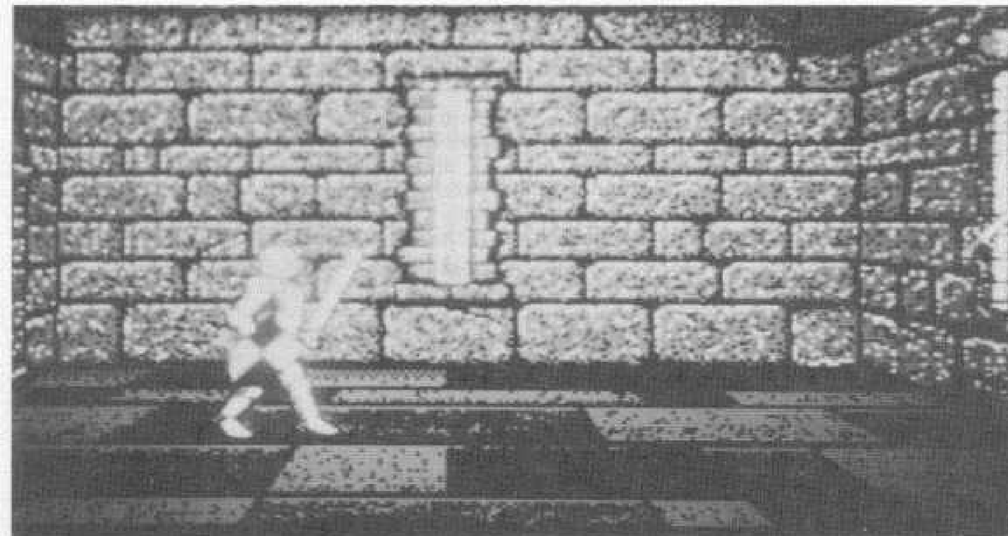
Elérkeztünk végre a második kalandhoz. Intermezzó következik. Először kívülről látjuk a **morgan's castle**-t (még nincs rajta a mi térképünkön), aztán belülről. Rövid párbeszéd zajlik *Morgan* boszorkány — főellenségünk, *Arthur* nővére és *Morgolon* között — az ő kastélyában már tiszteletünket tettük kedvenc **Necromancer**-ját volt szerencsénk meglátogatni.

Itt a mi időnk! — mondja *Morgan* — Induljatok. Ha gyorsak vagyunk, a gömbbel megnézhetjük a két lovag adatait. Kevéssé edzett kalandjátékosok szemöldöke könnyen fölszaladhat, látva, hogy *Melehen* életerő pontja 0-t mutat, mellette pedig egy **dead** (halott) felirat virít. A gonosz boszorkány mesterkedése ez, lesz ez rosszabb is még...

Láthatjuk Anglia térképét (mint minden kaland végén), a színes területek a mieink. Hű emberünk mindig be is jelenti ezt. Célunk természetesen beszínezni az egész térképet.

A kerekasztalnál már többen vannak, mint ezelőtt. Megtudjuk, hogy a lovagok tanácskozni jöttek össze, híreket kaptak arról,





hogy *Melehen* még nagyobb sereggel jön, mint legutóbb. Csakhogy **Camelot**-ból nem mehet el senki sereget toborozni saját birtokára, mert egy gonosz óriás jelent meg a kapu előtt. Igaz, hogy csak bunkója van, de erős mágia védi minden varázslat, vagy fegyver ellen. Ezt lesz is alkalmunk megtapasztalni, mert a lovagi becsület védelme érdekében **Constantin** felszólítja harcosait, hogy álljanak ki az óriás ellen. Jelöljünk ki két embert.
Az óriás elleni harc kezdetekor azonnal *Withdraw*-ot válasszunk. Így szégyenletesen elfutunk ugyan (-2 nobility point), de legalább túléljük a találkozást. Ez alatt a kaland alatt egyébként időnként egy-egy lovag magától próbálkozik, ezekkel is mindig meneküljünk el.
Szerencsére két lovag **Tintagel** felé tart „diplomáciai küldetésben", vagyis hogy a zárt ajtó mögül fölszedjék az **Arthur's Shield** (a. pajzsa) és az **Arthur's Helm** (sisak) nevű védelmet adó varázstárgyakat. Ezen kívül valami úton-módon *Sir Lancelot* és *Ninive* is kint bóklászik...
Dolgunkat nehezíti 3 rablóbanda, melyek az érintett települést felégetik, ebből gond lehet.
A két lovag **Dolchester**-nél jár, szembe velük egy rablóbanda tart. Az első lovaggal (akinél az iron key található) kerüljük meg őket az út mentén haladva, a másikat indítsuk **Canterbury**-be. *Ninive* és *Lancelot* **St. Albans**-ba, ha odaértek, *Ninive* adja *Lancelot*-nak az aranyait, ezzel *Lancelot* gyorsan induljon a **Cambridge**-től északra lévő **Hut**-hoz.
Ezek az intézkedések a következők miatt történtek (aki leírás alapján játszik, annak szükségtelen ezeket a helyeket bejárnia, sőt az idő miatt végzetes is.)
Almesbury papja **St. Albans**-ba irányítana minket *Fair Thomas*-hoz (néha *Friar Albert* a neve), ai biztosan tud segíteni. Ott megtudjuk, hogy a *Friar* **Canterbury**-ba távozott, onnan azt a hírt kapnánk, hogy már visszafordult **St. Albans** felé. A leírt módszer szerint azonban lovagunk azonnal **Canterbury** felé tart, s mikor ott megkapjuk az infot, a *Frair* máris **St. Albans**-ban van, ahol már várja *Ninive*.
A **Camelot**-tól ÉNy-ra fekvő **Hut** boszorkánya tudni véli, hogy *Morgan* küldte a nyakunkra az óriást, és csak a papság segíthet.

Oxford-ban egy öregasszony egy éppen távol lévő papról szövegel, aki a remetelakban (**Hermitage**) van éppen, később jöjjünk vissza.

Ebben a kalandban van egyébként a játék egyik legszebb sz***tása is (aki nyomon követi, annak végzetesen káros is), ez a következő: **Silchester guard**-ja, tudni véli, hogy az egykor **London**-t ostromló szászok vezére *Thor* kalapácsa birtokában volt, ezzel biztosan legyőzzük az óriást.
Egy szász asszony **Norwich**-ban azt mondja tud a dologról, induljunk **Colchester** felé, valamikor arra vonultak a szászok. Ott egy öregasszony irányít tovább **London** felé, ahol a helyi guard azt mondja, *Thor* kalapácsát a visszavonulók cipelték magukkal — és a nyom megszakad.
Folytatva a kalandot e kis kitérő után: **St. Albans**-ban a *Friar* csak ócsárol bennünket, hasznos infot csak akkor kapunk tőle, ha *Charm Spell*-t nyomatunk rá *Ninive*-vel. Így azt mondja, egyedül az **Excalibur** segíthet rajtunk, de azt *Arthur* a **Camlann**-i csatában, miután ledöfte vele *Mordred*-et, bedobta egy tóba, így most a tó tündérénél van. Bővebb infoért menjünk **Oxford**-ba. Ezután a hasznos csevegés után kérjük el szentelt vizét is (ugye nincs elfelejtve, hogy most is kell gyűjteni?)
Ninive rohanjon **Oxford**-ba, *Lancelot* ha megérkezett a **Hut**-hoz vegye meg a **Dragonsbane**-t, majd induljon **Cambridge**-be, **Canterbury**-ból a lovag **London**-ba (ahol később esetleg beszélhet az ide menekülő *King Clairance*-szel). A **Tintagel**-t megjárt és az ott lévő bonusokat felszedett lovag azonnal menjen **Glastonbury**-ba.
Ninive most már tud beszélni az **Oxford**-ba visszatért pappal (ha van *Holy water*-je, akor *Charm*-ot neki), aki **Glastonbury**-ba irányít minket, vagy azt mondja itt délre egy kis tó is akad (**small lake**).
Meg is jelent valóban, de nem érdemes megnézni: egy szász parancsnok + 10 száz harcosa táborozik ott.
Amennyiben jól időzítettünk, **Tintagel**-ből érkező emberünk mostanában ér **Blastonbury**-be. Ott felhívják figyelmünket egy újabb kis tóra innen DK-re, **Ilchester** közelében, valamint infor-helyre **Cambridge**-ben.
Innen lovagunk **Exeter**-be vágtasson. Érdeklődők kedvéért: az újabb kis tónál két evil knight pihizik. Ők Breuse-Szalbreuse jól ismert figurái *Sir Thomas Malory* könyvének, de aki nem hallott volna róluk: a kerekasztal lovagjainak örökös ellenségei, akiknek mindig sikerül kibújniuk a pácból. Bár van náluk 72 arany, mégsem érdemes foglalkozni velük: nem tudjuk elkölteni a pénzt! Ebben a kalandban úgyis lesz még ilyen nagy fogásunk. Pusztán gondolatkeltés céljából földobjuk a kérdést: hogy lehet, hogy *Breuse* aktív szereplője lesz az **Ecxcalibur II**-nek, ha itt kinyírjuk? (és élő lesz, nem olyan, mint *Melehen*).
Megint csak az időzítéssel jövünk: *Lancelot*-nak illik **Cambridge**-ben lennie mielőtt fölégetnék a banditák. A *Guard* végre újabb két tóval ismertett meg minket: egyik **Oxford**-tól É-ra, másik **Dolchester**-től É-ra.
Kilépve **Cambridge**-ből egy utazóval találkozunk: elmondja, hogy **Cornwall** királya, az **Exeter**-i *King Andrew* elvetemült tettet akar véghezvinni, lerohanni a védtelen **Camelot**-ot.
King Andrew hadnagyát, *Derlick*-et az első kalandban már volt alkalma lekaszabolni a vállalkozó kedvű kalandozónak.
Andrew és serege azonban találkozik azonnal ide küldött hős lovagunkkal, aki kihívja a latrot párbajra.
Csak közbevetjük, hogy ezt jó lesz megnyerni, mert másodszor nem lesz alkalmunk rá — akkor *Andrew* már seregével rontana ránk.
Szóval *Andrew* ócsárolja a kerekasztal lovagjait és segítőiket, azt hangoztatja, hogy majd ő acéllal rendet teremt...
Miután tepertővé vágtuk, szedjük fel aranyát, kincseskamrája kulcsát (**brass key**), és főleg a varázskesztyűjét (**gaunts o'peir**), melyet majd *Lancelot* viseljen, a védelmet növeli meg kellemesen.
A kulccsal **Exeter**-ben nyissuk ki az eleddig zárt ajtót, s az összes kincset markoljuk föl, majd irány a **Camelot**-tól Ny-ra fekvő **Salisbury**.
Lancelot menjen az **Oxford**-tól É-ra megjelent tóhoz (nehogy banditák karjába fussunk!), *Ninive* is ezt tegye, lehetőleg együtt érkezzenek meg.
A **Dragonsbane**-t használva könnyen elintézhetjük az itt várakozó sárkányt, virtuózok máshogy is megpróbálhatják.
Ezután *Ninive* alkalmazza a **Magic** pontot, ott pedig a **Summon undine** (vízitündér hívása) opciót. Válasz érkezik a hangokból...
A nyitóképet láthatjuk, amint kiemeli egy kéz az **Excalibur**-t. A tó tündére átadja *Lancelot*-nak, majd visszatér lakhelyére, a tó mélyébe.
Most már besűrűsödik az akció *Sir Lancelot* siessen **Salisbury**-be, ahol a várakozó lovag adja át neki *Arthur* pajzsát és sisakját, valamint a **Gaunts O'peir**-t. *Lancelot* használja ezeket (**use**), majd az **excalibur**-t is.
Így fölszerelkezve bátran kiállhatunk párviadalra a gyűlölt óriással, itt az ideje hogy megleckéztessük.
Világraszóló győzelmünk után a lovagok szétszélednek most már láthatóvá vált harcosainkért. Mindenkit irányítsunk **London**-ba.

Seregünk *King Clairance* óriási segítségével (150 soldier) másodszor is szétveri *Melehen* seregét, ezúttal végleg pokolra küldve, *persze Morgolon*-nal együtt.

A harmadik kaland:

Zöld erdőben jártam, démonra találtam...
Két hónap telt el csupán a nagy csata óta, s máris újabb gondok-bajok a birodalomban. Aggasztó hírek érkeznek a **Sauvage**-i erdő-

ból. Állítólag démon ütött tanyát valahol az erdő mélyén, onnan csap ki-ki a vidékre.
Ha elkezdünk kérdezősködni, érdekes hírmorzsákat csiphetünk föl. Egyik arról szól, hogy egy erdőn áthaladó csapat eltűnt — meg is találták később őket kővé válva. Hallhatunk a barna lovagról (**brown knight**) is, akiről azt mondják legyőzhetetlen. Esetleg mi magunk is találkozhatunk kővé vált emberekkel.
Küldjünk valakit **Canterbury**-be (pl. a **Dover**-i *Palomides*-t?), ahol *Dubric* azt mondja, jöjjünk vissza később, szétnéz a könyvtárában, hátha talál valamit.
Leicester-i lovagunk induljon délre, ahol seregével egyből bekaszabolthat egy giant-ot, majd az itt lévő útkereszteződéstől délre, ill. inkább Ny-ra (az erdőben, nem az úton), egy **fell beast**-et. Ezután az úton induljon **London**-ba, ahogy megyünk, még egy **Fell Beast**-ot fel kell szabdalni.
Akinek serege van, menjen **London**-ba (a hírek szerint ugyanis megint mozgolódnak a szászok).
Ninivé-vel tartson *Sir Lancelot* is, induljanak **Cirenchester**-be. Változtassuk át kőből élővé a *Guard*-ot, majd menjünk **Water Newton**-ba, és ott is a városlakót (*Ninive* új varázslatával a **Disenchant**-tal).
Az erdőben összeakadhatunk **Fey Knight**-ekkel (elátkozott lovagok) *Lncelot*-nak nem nagy falatok, más lovag csak sereggel rohanja meg őket, egyébként agyő!
Water Newton után irány a fehér torony (**white tower**) ez új helyszín a **Morgolon's castle**-től ÉNy-ra. Itt változtassuk vissza a királyt, aztán ugyanigy járjunk el a **Cardigan**-tól északra megjelent kastély királyával is. Mindkettő magasztalja a kerekasztal lovagjainak hősiességét, s felajánlja jövőbeli szolgálatait.
Ninivé-vel most menjünk **Stonehenge**-be magic-ot tölteni, de előtte **Bath**-ban feltétlenül vegyünk **stag's bone**-t (szarvascsontot). Ezután *Sir Lancelot* és *Ninive* menjen **Exeter**-be.
Dubric **Canterbury**-ben most azzal fogad, hogy talált egy ősrégi könyvet, a **Helye's Book**-ot, amiben van pár info a démonokról, de persze nem adja ide, mert a papság nem adhatja ki soha a kezéből. Esetleg érdeklődjünk **Rochester**-ben a tudósnál (**schol ar**). Ott azt a segítséget kapjuk, hogy a démonok ellen óriási varázslatra van szükség. Amit csak a legnagyobb Druidák ismerhetnek meg, mint amilyen az öreg *Merlin* volt. **Lincoln** közelében volt kastélya.
Lincoln-ban egy anyóka található, ha *Sir Villars*-ot eddig nam abajgattuk, neki még itt kell lennie.
A barátságos öreganyó azt mondja, még sohasem hallott *Merlin* nevű emberről. Mivel a kard itt nem alkalmazható megoldás, mondjuk *Bride* 6 arannyal legyen.
Erre persze megjön az emlékezete: — ja, a varázsló *Merlin*? Már romos a kastélya, rég **Cornwall**-ba költözött.
Exeter-re nagyitsunk, most. A szemtelen városi ember azzal fogad: — mennyit ér neked ez az információ? Hát 6 aranynál többel ne vesztegessük meg. Annyi biztosan elég lesz. Azt mondja, a parton van a barlangja, de őt magát már évek óta nem látták.

Norwich-ból már elindult a szászok serege *Sigebryth* vezetésével vagy lefelé jön, akkor **London**-ban kapjuk el, vagy nyugat felé kerül, akkor mondjuk **Almesbury**-nél csipjük el. Pár várost biztosan feléget.
Seregunkkel könnyen elintézzük őket, ezzel az utolsó szász inváziót vertük le. **Norwich** és vidéke mostantól *Constantin* birodalmához tartozik.
Exeter-ből menjünk a parton lévő barlangba (**Merlin's Cave**). Bent semmit nem találunk. Ha azonban jobban megnézzük a jobb oldali sziklaalakzatot, mintha egy koponya és egy szakáll körvonalai derengenének.
Itt most teszünk egy kis kitérőt. Nyilván sejthető, hogy *Merlin* van a kristályban, hogy hogyan került oda, arra az tudja a választ, aki látta az 1980-as évek elején a mozikban futó ***Excalibur*** címü klasszikus fantasy-t. Azóta se sok készült, ami lekörözhette volna. Nos, abban a filmben láthattuk, hogy *Morgan* boszorkány csellel és varázslattal falazta *Merlin*-t a kristályba.
Belépve a barlangba *Ninive* azt mondja, ismer egy varázlsatot, ami kiszabadíthatja *Merlin*-t.
Ehhez szükséges: **Fascinum laxus** (még a játék elején, **Camelot**-ban volt található), **Stagis bone, Bat's wing, Hells-bane** v. **Mandrake + 15 magic point**.

Merlin kiszabadul a kristályból:
— *Óh, Arthur embere!! Meddig aludhattam? A birodalom bajainak Morgan az okozója, de én elkapom!* — mondja. Menjünk mindenkivel **Canterbury**-be, ahol *Ninive* **Charm** segítségével szedje el *Dubric*-tól a könyvet.
Merlin kapja meg és használja (**use**) mind a **helye's book**-ot, mind a **livre oisangal**-t. Az előbbiből három varázslatot betanul, ami esetleg jól jöhet; az utóbbiból megtudjuk, hogy a szentéletű Arithmetikai József hol tengette élete utolsó éveit. (Új helyszín jelenik meg, **Tauroc**-tól nyugatra a szigeten: **Holyhead**) adjuk *Merlin*-nek az összes **Holy Water**-t, **Belladonná**-t, az **Elixir of lotus**-t, az egyik **Fayrd's stone**-t, és a **Golden Chaliche**-t.

***Merlin* varázslatai**
(csak azokat írjuk le, melyek újak, *Ninivé*-nek nincsenek meg.)
Point of evil: A gonosz helyének meghatározása.
Nommed Nommus: Démonölő, kell hozzá 15 mp + 1 Bella Donna

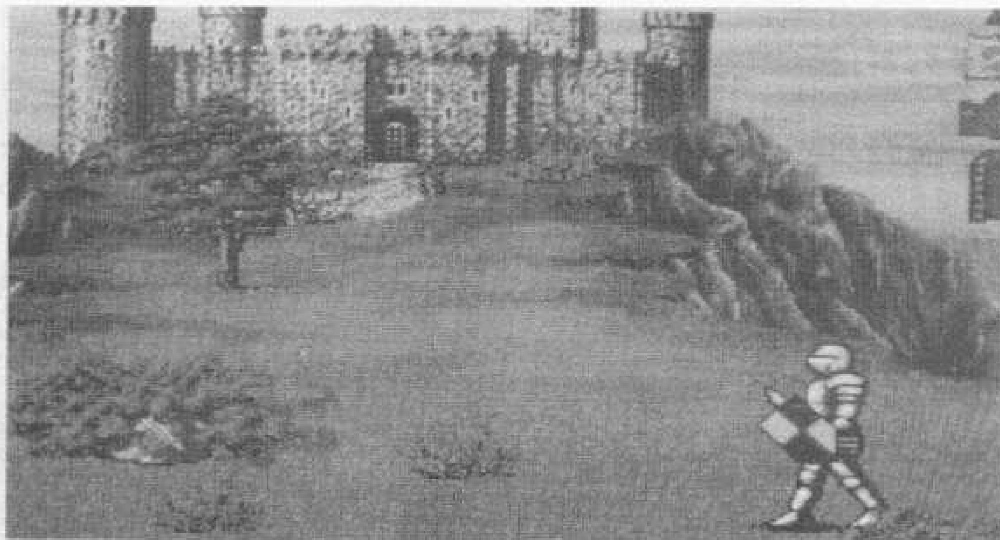


A bal és a jobb oldali sor utolsó varázslatairól később.
Varázsoljunk *Merlin*-nel **Point of Evil**-t, mire ő meghatározza a gonosz helyét. *Merlin* és *Ninive* töltsön *MP*-t **Stonehenge**-ben, majd menjenek mondjuk **Bath**-ba. *Lancelot* menjen **Turnacer**-be, vagye fel a **bronze key**-t, majd **Holyheade**-n ezzel nyissa ki a zárt ajtót és vegy fel A-i József gyűrűjét (**Joseph's ring**).
Innen Írföldre kell hajóznia (**castle Angvish**). Baljós hely. Az ajtót a **Joseph's Ring** nyitja, mintha kulcsot használnánk. A belső kápolnában megtaláljuk a Szent Grált (**Holy grail**).
Pihentető rész jön: minden emberünket olyan helyre vigyük, ahol az adott helynek templom alakja van: Pl. ilyen **Holynead, St. Albans, Canterbury, Almesbury** (ha nincs lerombolva) **Glastonbury**. A két varázsló ne menjen ezekre a helyekre. Ezeken ugyanis hívő pontjaik nőnek 7-10 percenként eggyel (a lovagok nem hanyagolják el lelküket sem).
Nyugodtan lekapcsolhatjuk a TV-t vagy a monitort (de ne a gépet) olyan 2-2,5 órára. Kb. Ennyi idő kell míg *Sir Lancelot* és a többiek hívő pontja eléri a 20-at (**Saintly** fokozat). E nélkül nem lehet igazán hatásosan használni a grált.
Miután ezzel megvagyunk, látogassunk el a **Sauvage**-i erdő közepén lévő romba (**a rund**).
Sir Lancelot ne kímélje az átkozott lovagokat bent. A romban összetalálkozunk a barna lovaggal is (hogy mitől barna, azt fejtse meg a kedves olvasó maga) **(Nekem lennének tippjeim, de most éppen reggelizem — CoVboy)**. A fölső emeleten a démonnal akasztjuk össze bajszunkat, *Merlin* **Nommed Nommus**-t varázsol rá, mire visszakerül a teste és lelke a túlvilági birodalomba...

A negyedik (befejező) kaland:

A gonosz tért hódít, démonok mindenhol! A végső összecsapás...
A démon elűzése óta nem sok idő telt el, de már megint gondok vannak. Hírek szerint embereket a saját ágyukból rabolnak el éjjel, s szálak ismét a **Sauvage**-i erdőbe vezetnek.
Most nagyon finoman kell taktikázni. *Ninive* gyűjtse be a szentelt vizeket a környék papjaitól, egy lovag 10-20 arannyal induljon **Brought-on-Humber**-be, s ott vegyen meg mindent. Azután keresse meg *Merlin*-t, és adja neki oda az így szerzett **Elixir of lotus**-t. *Merlin* egy másik lovagnak még a kaland kezdetekor adjon kettő **holy water**-t.
Az így ellátott lovag menjen **Silchester**-be, ahol **Sir Owain** őrmestere kéri segítségünket (**Bergeant**). Fogadjuk el a küldetést, mire ők ketten elindulnak **Truroc** vára felé — hát egy ideig eltart, míg odaérnek.
Kalandkedvelő vállalkozó szellemmel és egészséggel megáldott játékosok nyomába eredhetnek annak a hírnek, amit a **Camelot-Silchester** közötti úton téblábóló pap (**priest**) közöl velünk: A galád **Breuse** ismét feltűnt, ezúttal **Carmarthen** közelében.
Lancelot és *Merlin* látogassa meg a már jól ismert kedves turistacsalogató romot a **Sauvage**-i erdőben. Először egy csúnya sárkány kerül terítékre, aki más színű és erősebb, mint az eddigiek, lehetőleg karddal verjük le, aztán hajrá, tovább pár fey knight + egy újabb démon. Ezt ne *Merlin* varázslata, hanem a **holy water** használata intézze el (háromszor **use** a démonra, pont elég egy üveggel egy démonra).
A fenti szobában kedves leányok, valamint **Wroxeter**-i *Sir Peredur* felesége vár ránk. Köszöni tettünket, arra kér, menjünk vele **Wroxeter**-be. Tegyünk úgy.

Sir Peredur alig hisz a szemének, örömmel ajánlja fel földjeit, blabla... ami fontos: a nyugati hegyekben éjszaka furcsa fények tűnnek föl, s egy öreg azt mesélte neki, ott van *Morgan la fey* erődje. A térképre kimenve látjuk, hogy igaza van.



Az őrmesterrel küldött emberünk amint megérkeztek **Tauroc**-ba, menjen be. *Sir Owain* elpanaszolja, hogy fiát egy szörny rabolta el, s az délre menekült zsákmányával.

Wroxeter-től DNy-ra új helyszín jelent így meg: egy újabb rom. Hős lovagunk menjen oda, majd intézze el az első démont az egyik szentelt víz használatával. A megmentett fiú, hálálkodik: szívesen velünk jönne tovább, csakhogy hiányzik a fegyverzete, de mi azért csak menjünk tovább: sikolyokat hall a romból.

A benti démon egy leányzót tart(ott) fogva. ő **Cardigan** urának a lánya. Kisérjük hazáig, ahol is apjától kapjuk meg a szokásos magasztaló szavakat és ígéreteket.

Itt az ideje leszámolni a főboszorkánnyal, annál is inkább, mivel lassan de biztosan minden városba küld egy démont, az első célja *Leicester*. Ha sokat várunk, mozdulni se lehet tőlük, mindent elárasztanak.

A **Wroxeter**-től Ny-ra lévő **Morgan's castle**-ba vigyük *Lancelot*-ot, akinél legyen ott a grál, hívő pontja 20-as. *Merlin*-t, akinél legyen **Belladonna**, 2 **elixir of lotus**, legalább 4-5 **holy water**, **golden chaliche, fayrd's stone**, a varázspontja max.-on. Vigyük még *Ninivé*-t. Aki gyógyítja az esetlegesen kapott sebeket varázslatával. *Morgan* kastélyát 3 sárkány és 3 démon őrzi, ezekkel mindenhogy meg kell küzdeni. Ha a sárkányok előtt is démonba futunk, az pech — Az most indult valamelyik távoli város felé (ezért kell inkább egy **holy water** mint négy).

A sárkányokat (egy kék, két fekete) úgy győzzük le, ahogy akarjuk: **dragosbane**-nel (úgyse kell ezután), vagy Lancelot az **excalibur**-ral. Az ezután következő 3 démon közül kettőt a szentelt vizes módszerrel, a harmadikat *Merlin* varázslattal bejutottunk *Morgan* erődjébe.

Ninive varázsoljon, ha tud, **Defend spell**-t, *Sir Lancelot*-ra, hogy legyen kicsi védelme legalább a fiúnak.

Merlin szélvészgyorsasággal varázsolja először a jobb oldali sor utolsó, majd a bal oldali sor utolsó varázslatát.

Mikor beléptünk, *Morgan* azzal köszöntött, hogy most meg fogunk halni. *Merlin* ténykedésének köszönhetően kezd rádöbbenni a valóságra. Olyat sikolt, hogy az egész birodalomban meghallani az elkárhozott lelke hangját.

Ez azonban csak pokoli védelmét semmisítette meg: legyőzéséhez isten erejére van szükség, ahogyan azt a papok tanácsolták. *Lancelot* használja a grált (**use H. Grail**). Ezzel *Morgan*-nak vége, Anglia szabad, *Constantin* király, megpihenet. Csakhogy: a program a **Congratulations**-on kívül azt közli, győztünk, de nem a teljes birodalmat állítottuk vissza, ahogy az *Arthur* idején volt. **Valóban**: ha a leírtak szerint haladtunk, a végső térképen *king Clairance* birodalma külön áll a miénktől (még akkor is, ha meghalt a játék alatt). Tőle nem sikerült küldetést kapni, amiért ideadta volna birodalmát, ha túlélte — nem csak *Melehen* üldözését, de a végén a támadó démont is elintéztük — úgy sem hódol be, ha meghalt, úgy főleg nem.

Írhatnánk azt, hogy ez a kicsiség már a játékos feladata, legalább ennyit magától oldjon meg, mi már rájöttünk — de az igazság az, hogy ettől messze állunk.

A probléma talán összefügg a következőkkel:

Az első kalandban a *Murwick*-tól szerzett **Crown of Command**-ot soha nem sikerült használni — azt gyanítjuk, ezt csak úgy sikerülne, ha valakinek 20-as lenne a *nobility*-pontja. Nálunk ilyen nem volt (még egyszer meg ezért nem megyünk végig a játékon). úgyhogy ebben nem lehetünk biztos, de talán összefügg a két dolog.

A másik: a kalandok közötti térképen már a legelején látszik az összes (!) település. Azok is, amelyek akár csak legvégül jelennek meg. Egyetlen hely van, amit csak a kis térképen láttunk, játékban nem: ez pont a **York**-tól Ny-ra lévő hegy tetején kéne, hogy legyen (az első kalandban ha elmenekül a *Necromancer* vagy egy őre, erre a helyre sietnek, csakhogy ott a nagy térképen nincs semmi). Vagyis valami csak van ott, csak nem sikerült „előcsalogatni" a helyszínt. *Clairance* a végén utal is valami gondjára — bajára, de hogy az mi, azt még a charm spell sem szedte ki belőle.

A játék így is megnyerve, de mint látható, nem 100%-os. Ha valakinek sikerül rájönnie, írja meg!

No persze, ezek után azt is el tudjuk képzelni, hogy **Virgin**-ék direktbe így fejezték be a programot, hadd törje a buksiját hiába a gyári leírás nélkül játszó magyar ember.

Hát ennyi volna röviden a játék. Így leírva talán rövidnek, gyorsan megoldhatónak tűnik, de aki leírás nélkül halad, állítjuk, az nem gondolja úgy.

Ezen programok egyetlen hátránya a sok töltés, ezt csak külső floppy használatba vételével, vagy mint olvasható a töltéskor, harddiskre való másolással lehet áthidalni.

Végezetül a főbb tárgyak:

Healing balm: Általában gyógyárusoknál kapható, 3-5 adagra elég van benne (1 HP/használat), ára 2 arany.

Mandrake, Hellsbane, Bat,s wing: Varázskomponensek *Ninive* varázslataihoz, árusoknál kapható.

Elixir of lotus: *Merlin* varázskomponensei közé tartoznak. Az egyik a játék elején **Camelot**-ban, a másik az utolsó kalandban a **Brought-on-Humber**-i árusnál található.

Runic blade: Varázskard, használata a *combat*-ot növeli, **Camelot**-ban található a játék elején.

Holy water: Szentelt víz, varázskomponens és démonölő minőségben használatos. A papoktól szerezhető *Charm*-mal.

Vitaly potion: A max. életerőt növeli egyel. Kezdetben lehet kapni árusoknál, később csak *Ninive* készít egy-egy darabot magától a kalandok elejére.

Strengh Potion: A *Combat* pontokat növeli, csak találni lehet.

Fayard's Stone: Az egyik **Camelot** kincstárában, a másik **Exeter** kincstérében található. Használata 19 HP-t levesz attól, akin használjuk, egy idő után, elfogy! Az egyikre szüksége lesz *Merlin-nek Morgan* ellen.

Golden Chaliche: Aranykehely, **Cardiff**-ban található, *Merlin* egyik varázslatának komponense.

Stag's Bone: A harmadik kalandban **Bath**-ban vehetjük meg, *Ninivé*-nek lesz rá szüksége *Merlin* kiszabadításához.

Fascinum Laxus: A **Camelot**-i kincstárban található, ua. mint előbb.

Dragonsbane: Sárkányvégzet, használata elintézi valóban a bestiákat. Találni és venni is lehet.

Fascinum terrere: Akin használják, *nobility*-je 0-ra vált.

Crown of command: *Morwick* őrei a **Lyonesse castle**-ban, nem tudtuk használni

Joseph's Ring: Kulcsként használatos **castle anglish**-ben.

Holy grail: **Castle Anguish**-ban, ezzel intézzük majd el *Morgan*-t.

Livra O'Sangal: Csak *Merlin* tudja elolvasni, mire megjelenik a térképen *Holyhead*. **Cardiff**-ban található.

Helye's book: *Dubric* fogja önként ideadni nekünk **Canterbury**-ben, a harmadik kalandban. *Merlin* olvashat ki belőle három fontos varázslatot.

Map: *Lancelot* térképe, **Cardiff**-ban található.

Arthur's Shield, Arthur's helm: *Arthur* király fegyverzete, **tintagel**-ben van, a vaskulccsal zárt ajtó mögött.

Gaunts o'peir: *Andrew* király varázseszközei, tőle vehetjük el.

Excalibur: A tündértől kapjuk az **Oxford** fölötti tónál.

Blessed Cross: Halotton használva az föltámad (ellenfél is!)

Akit érdekel, mi lett Constantin-ék további sorsa, máris elkezdhet játszani a program folytatásával: a *Vengeance of Excalibur*-rel. Sok sikert hozzá!

• Kis Simon Csaba



ULTIMA UNDERWORLD 2.



Üdvözöllek Avatár! Már épp egy éve, hogy legyőzted az Őrzőt. Nem töltöttük dologtalanul időnket, mindenki azon fáradozott, hogy Britannia fénye újból a régi legyen. Az Újjáépítés jól haladt, s az évfordulót már pihenve ünnepelhetjük, s élvezhetjük a fáradtságos munka megérdemelt gyümölcsét. Kérlek tisztelj meg bennünket azzal, hogy Te is résztveszel eme hatalmas fesztiválon. örökké barátod: LORD BRITISH.

üdvözlünk Olvasó! Már épp fél éve, hogy legyűrted az első részt. Nem töltöttük dologtalanul időnket, volt aki azon fáradozott néha (már vagy február óta), hogy ezt a leírást is kezedbe vehesd. A munka jól haladt, kényelmesen, karosszékben, úgyhogy el is készült egy két hónap alatt, ami nemcsak a program hosszának tudható be (pl. minek kellett olyan messzire tenni a billentyűzetet, minek kellett mindig eldugdosni a sörnyitót, minek van ilyen messzire innen a hűtő, minek, minek...) A többi maradhat ugyanaz, mint a fenti levélben, csak az aláírás kihúzandó.

Szóval imhol a kettedik, második rész leírása, ami most kivételesen TELJES és **CSALÁS NÉLKÜL** is végigjátszható, tehát majd az amigások is nyugodtan vicsoroghatnak a lemezeik előtt, ha már lesz rá okuk, mert az átirat már készül. Most még mindenesetre felesleges keresni, még az első rész Amigás átirata sem jött ki a piacra. Térképek is kerekedtek valahonnan, de azonnal méteres bocsánatkérések jönnek, mert igencsak csúnyácskák lettek szegények, mivel semmi kedvünk nem volt az ívelt részeket külön megrajzolni, azok is SNAP-elve lettek, de hát az eredményt mindenki láthatja. Viszont mindenképpen használható!

Most viszont teszünk egy kis kitérőt. Annyi visszajelzés érkezett a CoV Évkönyv'92-ben közölt *UUW I.* leírással kapcsolatban, hogy úgy döntöttünk, a legrészletesebb, és legalaposabb „ellenőrünk" tanácsait közzé is tesszük. Következzék tehát az *UUW2* előtt *Brandt Ferenc* budapesti olvasónk tollából egy kis *UUW I.* tipphalmaz:

1. **Karakterek kidobása**
A különböző karakterosztályok különböznek tulajdonságaikban, de pár szempontot mindig vegyünk figyelembe:
- az **Attack-Defense** legalább 8 legyen, mert egyébként villámgyorsan véget érhet karrierünk;
- az erő minél rosszabb legyen, mert bizony nehéz a sok páncél, s egyszercsak csökken a teherbírás;
- lehet, hogy programhiba, de egy verzió a 3-4. alvásnál kifagyo, amikor mágussal induunk;

2. **A törpkirály kulcsszava:**
Deco Morono
Ezt csak egyszer tudhatja meg az ember, ha rosszul válaszol, akkor nem mondja meg!

3. **Ossika**
A 3. szint DK-i részén van egy kiöblösödése a víznek, s egy kis száraz rész is található ott. A gyikcsontok mellett *Sir Labirus* megbízólevele található (*Ossiká*-nak címezve), ezt kell elvinni a gyíkok főnökének. A jutalmuk egy **WIS** rúna, egy **Electric Bolt** pálca és egy **Cure Poison** ital lesz.

4. **Sword of Justice:**
Szintén 3. szint DK-i része, de ott a K-NY-i folyosón nézzünk körül. Az északi fal egy helyen növénnyel borított, ezt hajtsuk félre, nyissuk ki a titkos ajtót és húzzuk meg a kart. Ekkor lefolyik a víz az *Ossika*-s helyről, s mehetünk D-nek az ajtón át. Az ellenfelek legyőzése után egy templomot, gyógyító vizet és egy templomot találhatunk.
A kész kard NEM gyors, NEM könnyű, nagyokat sem sebez, viszont nem sérül, ha a falat vagy gólemet csépelünk!

5. **Kukacpörkölt:**
Az 1. szinten dicsekszik egy zöld goblin szakácstudományával, s meghív egy dögkukac-lakomára. Ha rákérdezünk, leírja a receptet: 1 dögkukac, 1 zöld gomba, 1 üveg bor (port) a tányérba, majd a recept használata és már kész is.

6. **Sárkánycsizma:**
A pörköltért a troll odaadja a pikkelyeket, de szükségünk lesz még drótra is (**iron threads**), ami az 1. szinten van. A hozzávalókat adjuk oda *Marrowsuck*-nak, majd ha elkészült, fizessük ki (a franc tudja, mire gondol pontosan!), vagy mészároljuk le és szedjük fel a csizmákat. Ha ez van rajtunk, nyugodtan mászkálhatunk a láván.

7. **Murgo kiszabadítása:**
Az őr kaját kér a fogoly szabadon engedéséért (7 hal + 1 csirkecomb elég volt);

8. **Spellek:**
UUS POR-leap (nagyobbat ugorhatunk, csak a fejünket ne verjük a mennyezetbe!);
SANCT HUR - stealth (lopakodás);
SANCT FLAM - flameproof (tűzállóság, a tűzszellemek ellen kiváló);
VAS IN LOR - daylight (nem **VAS LOR**, ahogy az Évkönyvben megjelent!)

9. **Nem működik:**
SANCT LOR - invisibility;
VAS IN SANCT - mass protect;
NOX HUR - poison wind;
VAS POR FLAM - explosion;

10. **Tyball útvesztője:**
Mielőtt nekiindulnánk, nézzünk körül a nyugati gödörben, ott kell lennie egy titkos ajtónak, ami egy kincstárba vezet. Ide úgy is el lehet jutni, hogy a lávából nyíló K-i ajtót kinyitjuk, lemegyünk a 8. szintre, majd felmegyünk a másik lépcsőn. A lényeg az, hogy az IMP ékes rímekben közli, hogy elvihetünk egy koronát, ami megmutatja a helyes ösvényt az útvesztőben. Ez egy kis fehérköves korona (**crown of Maze Navigation**). Mást ne vigyünk el!

11. **Ironwit:**
A tervrajzos ajtó kulcsát az aranyszínű sávon haladva érhetjük el, a fekete részek csapdák! Amúgy a tervrajzokat rejtő ajtó az egyetlen massive, amit sikerült beverni.

12. **Pár újabb MANTRA:**
ROMM — traps (nem missile!)
FAHM — missile
AMO — sword
KOH — mace
SOL — casting
IMU — mana

Master mantrák:
Több képességet növelnek egyszerre, de az összpontszám azonos lesz
MU AHM — Truth (love, mana, casting)
SUMM RA — Courage (are, mace, sword, attak, defeuse)
OMM CAH — Love (acrobat, swimming, charm, appraise)

Amit érdemes fejleszteni: **sword, attack, defeuse, mana, casting, love**.
20 feletti attack-kal már nem gond a gólem.
A maximális érték: 30.

13. **Love:**
Arra való, hogy azonosítani tudjuk a cuccokat. *Shak*, a kovács a tárgyak értékét tudja megbecsülni (**cippraise**), de ez nekünk édeskevés. Egy tárgyról háromféleképpen tudhatjuk meg funkcióit kipróbálás nélkül:
a) A 6. szinten egy varázsló 10 aranyért beazonosít egy tárgyat;
b) Használjuk a **Name Endantment** pálcát (kék + a célkeresztje);
c) Fejlesztjük a **Love**-t, s reménykedünk abban, hogy felismeri (lehet menteni előtte, s ha nem sikerült, újrapróbálni, de 15 alatti értéknél rengeteg idő rá fog menni!);

14. **Book of Honesty:**
A 6. szint ÉNY-i részén van egy homokóra formájú rész, annak déli részétől pedig egy titkos ajtó nyílik. Kövessük a járatot tűzön-vízen-szakadékon át.

15. **Tippek és trükkök**

- A 7. szinten nem lehet varázsolni (amig *Tyball* gömbje egyben van), a medál pedig kell. A megoldás: a 6. szinten varázsoljunk egy **levitate**-et, majd irány a híd K-re! Keressük meg a medált, majd ugorjunk vissza a lejárathoz. Vigyázat, ha beszélünk az emberrel, akkor a varázslat elmúlik! Egyébként ezt eljátszhatjuk egy **walk on water**-rel is, hogy kiirtsuk a vízi-szörnyeket.
- Hamarabb eldönthetjük a harc kimenetelét, ha az ellenfelet a falnak nekiszorítjuk.
- Ha közel van a plafon, vegyük le a **Leap** gyűrűt, mert különben beverjük a fejünket és kisebbet ugrunk, mint gyűrű nélkül tennénk. *Rodrick* kardja és páncélja, remek varázscuccok, érdemes megtartani (a páncélt lecserélhetjük, de a kardot nem érdemes).
- A szemétben (**pile of debris**) az esetleges sárga csillogás pénzt, ékszert jelez!
- *Shak*-nál érdemes felhalmozni egy rakás pénzt, hogy ne kelljen akkor utánamászni, amikor egy cuccot javíttatunk és már egy dekával többet sem tudunk cipelni. A cucc javításához szükséges időt a gép valódi időnek kalkulálja ki, tehát érdemes akkor odamenni, ha pihenni akarunk, s nincs kedvünk 10-20 percet várni.
- Az 5. szinten egy *ghoul* megtanít furulyázni, ha van hangszerünk. A darab *Sir Cabirus* kedvence volt, *Mardin's Song of Wonder* névre hallgat, s 3-5-4-2-3-7-8-7-5 a játék módja. Ja, még azt is mondja, hogy a megfelelő helyen lejátszva csodálatos dolog történik. A kérdés: HOL? (Amúgy a furulya a törpkirály szobájában van, kopogjunk csak be!)
- **Hasznos billentyűk:**
(levitate, ill. fly esetén)
'**J**' — ugrás;
'**Q**' — süllyedés;
'**E**' — emelkedés;
- A tartós hatású varázslatokat a program ikonnal kijelzi az iránytű mellett. Ha az ikonra jobb clicket nyomunk, akkor megkapjuk a nevét és azt, hogy mennyi ideig tart még: **stable - unstable - nearly done**. Ha stable, akkor még bőven jó, ha nearly done, akkor készíthetjük a következőt. A bal click a varázslatot megszünteti, vagy a következő fázisba lépteti: Id. Levitate —> Slow Fall.
- Az első szinten van egy ezüstfa, amit felszedve és a megfelelő helyen elültetve halálunk után ott reinkarnálódunk. Az állás visszatöltése nemcsak egyszerűbb, de megfontoltabb is, mert a halál tapasztalatvesztéssel jár.
- A **Key of Love** *Judy* könnyéből lesz, ha odaadjuk neki *Tom* képmását.
- **Titkos ajtók keresése:**
1. A térkép ajtónak kijelzi (az első néhány szinten, ill. magas search esetén);
2. Ott nézzünk körül, ahol mozgás közben elakadunk;
3. Ha valahol bizonytalan a térképen a kontúr — nézzünk körül vagy menjünk a falnak (pl. 7. szint);
4. Ott is érdemes körülnézni, ahol gyanúsan nagy üres hely van a térképen;
5. Vigyázat, van csak az egyik irányból átjárható ajtó is!
- Végül egy új felfedezés: a 4. szinten *Rodrick*-tól NY-ra lévő barlangrészből 3 titkos ajtó is nyílik: egy az ÉNY-i sarokba, egy DNY-n van, egy pedig délen, az előzőtől K-re. A teremben van 23 coin, egy falvédő, s egy folyosó végén egy massive ajtó + 2 kapcsoló. Itt állt meg a tudomány; az ajtót képtelenség kinyitni, pedig a lovagok infója szerint valahol arra kell lennie az aranypáncélnak. De hogy a... -ba lehet kinyitni azt az ajtót?
- Még valami: amikor *Murgo*-t kiszabadítjuk, szőrén-szálán eltűnik 10 db kulcs, s a teherbírás is lecsökken. Ez most véletlen egybeesés, programhiba, v. sz*****s a készítőktől?
- **ZU** rúna lehet, hogy van a többi *ULTIMA*-ban, de hogy ebben nincs, az biztos!
- Ha a tűzgolyót és a villámot az ellenfél fejére irányozzuk, akkor nagyobb a hatás!

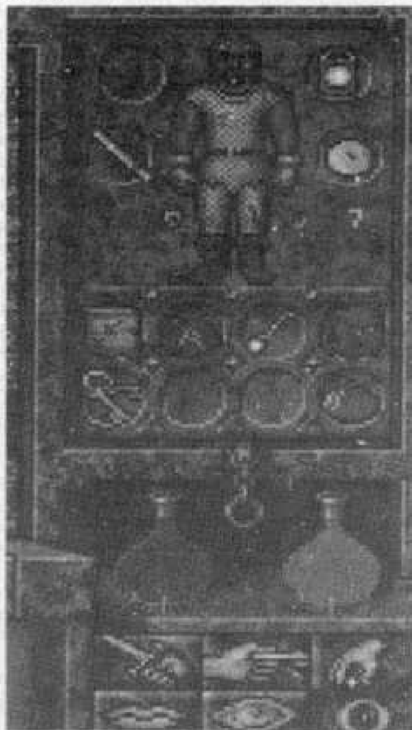
Huh! Ezt hívják hidegzuhanynak? Na mindegy, akkor most egy kicsit alaposabbak leszünk, meg ezzel a résszel egy kicsit több időt is foglalkoztunk.

ULTIMA UNDERWORLDS II.
(Labyrinth of Worlds)

A játékról annyit, hogy a grafikája mindenképpen fejlettebb, több fázis van az animációkban, nagyobb a játéktér (a két kis sárkány is lekerült a monitorról), a zene kb. ugyanolyan, több a játékbeli effekt (csobb, csámm, nyámm, nyamm, hamm, loccs, paff). Az intro is sokkal szebb, kellemesebb animációkkal, viszont nagy baja a játéknak, hogy beszélni ilyenkor nem beszél, csak a játék közben, mikor alszunk. Persze az igazat megvallva, nem is lenne annyival jobb, mert csak 1-2 személy szerepel az intro-ban/end-seq-ben, deakkoricsakazértmert. Két mega még mindig kell neki, viszont óvakodjunk, mert néha hajlamos a kifagyizásra, főleg Genius Mouse Driver-ek

hatására (akár 9-es driver is lehet). Ilyenkor érdekes dolgokat tapasztalhatunk:

1: Főszereplőnk elkezd hátrafelé futkorászni, s ha háttal nekimegy valami falnak, az istennek se lesz hajlandó odébbmenni. Ez volt a leggyakoribb.
2: Főszereplőnk önállósítja magát és előrefelé rohan, majd a többi ua., mint az egyes pontban. Ez igen ritka volt.
3: Lépésnél meg-megáll egy pár pillanatig a játék menete, ilyenkor a SOUND OFF és/vagy MUSIC OFF segíthet. Sűrűn megeshet.
4: Viccesen csak kilép és azt írja ki, hogy valamilyen ERROR. Ez a legrosszabb, mert a többinél még ki lehet menteni, majd kilépünk/resetelünk és visszahívjuk, szóval semmi veszteség, de itt a SAVE parancsra még csak azt kapjuk, hogy *„BAD COMMAND OR FILE NAME"*, persze Amiga esetében mást. Ezért érdemes csak kedvtelésből is sűrűn menteni.



A kezelést ugyan már a CoV Évkönyv '92-ben leadtuk, de azért van ami változott, főleg a rúna-kirakósdi. Vannak új szörnyek is, azt a részt is felújítjuk, mert Jóska bácsi nem tudna mit kezdeni a HORDELING-ekkel. Szóval itt is lesz, de röviden, a 4 ikonról nem is szólunk. Nosza, rajta hát, gyerünk, tegyük meg amit kell, hamarjában, mert fogy a hely.

KEZELÉS: Ez egy nagy bekezdés feje, ami viszont nem elég feltűnő, próbáljuk meg inkább így: KEZELÉS: Jobb, mi?

Mit láthatunk a képernyőn?

FŐKÉPERNYŐ, ami nagy és változik, itt jönnek a szörnyek, meg ide jön ki a párbeszédes ablak stb. Párbeszéd esetén felül megjelenik egy-egy kép (immáron jobban kinagyítva, részletesebben és szebben), mellettük 6-6 kis tányérka, mindegyikhez egy-egy gombocska. Ez a csere-rész, amit oda teszünk a saját oldalunkra, s ha a gombot lenyomva piros fény gyullad ki mellette, akkor azt a beszélgetőpartnerünknek felajánljuk, persze csak akkor, ha ilyen dolgokról van szó, tehát elhoztunk neki valami tárgyat, csere-berélni akarunk vele, esetleg fizetőeszközt kíván a másik.

Alatta egy kis **iránytű** van, az északi irányt pirossal jelezve. Ha erre clickelünk információkat szolgáltat a napszakról, hasunk állapotáról (*stuffed — full — well fed — fed — mildly hungry — hungry — very hungry — famined*), éberségünkről (*wide awake — tired*), és ami még hasznos is, a világ nevét is kiírja, ahol vagyunk.

Ezek alatt van egy kis **tekercs**, ahol megjegyzések, beszédnél választási lehetőségeink és parterünk válaszai találhatók.

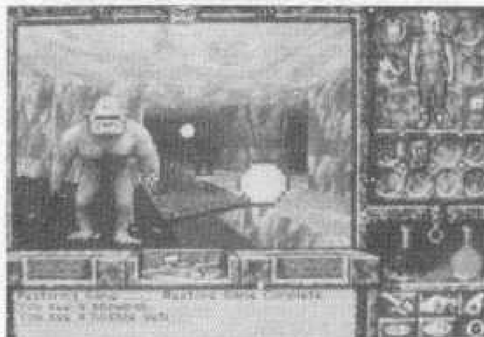
A két kis sárkány eltűnt, ami nem is nagy baj, fentről a mongbat-nek titulált figura pedig csak egy kicsit változott meg. A szerepe ugyanaz, az ellenfél hozzávetőleges energiaszintjét mutatja, a szemszínének változásával (zöld-sárga-piros).

A baloldalról mindent elszedtek, s átpakoltak a két üvegcse alá. A jobbon a tárgylista, meg emberünk képe van. Az emberre a páncélokat rápakolhatjuk, mellette lévő 4-5 + 2 pici lyukba meg odavaló darabokat tehetünk (ne értsük félre, pl. a szebbik kezünk mellé a fegyvert, a másikba pajzsot vagy rúnazsákot, jobb vállunkra tegezt, a balra esetleg lámpást rögzíthetünk, a két kicsibe pedig 2 gyűrűt). A figura alatt van még 8 másik lyukacska, oda egyéb cuccainkat tehetjük.

Ezek alatt van a két jól ismert palack, a piros a **VITALITY POINT**-unkat mutatja, illetve esetleges mérgezettségünk mértékét, a kék meg a manát. Rájuk-clickelve megtudhatjuk mennyi az aktuális pontosan, illetve ha zöld a piros, akkor lila a sárga és kerek a narancs. Bocs, szóval ha van bennünk egy kis rosszindulatú méreg, akkor annak mennyiségét is kábéra megadja (**BARELY — MILDLY — BADLY — SERIOUSLY — CRITICALLY**). A legalul lévő 6 ikont most már nem írjuk le, azok olyan triviálisak.

Lánc: Ezt lenyomva előjönnek tulajdonságainkról az adatok. Név, kaszt: lásd a **CREATE CHARACTER**-nél, **LVL**: szint, **STR**: erő, **DEX**: ügyesség, **INT**: **INTELLIGENCIA**, **VIT**: életerő, **MANA**: varázslatpont, **EXP**: tapasztalat-pont. Bővebb magyarázatra esetleg az **EXP** szorul. Ha legyűrünk egy szörnyet, illetve ha megoldunk feladatot (itt csak nagy dolgokra kapunk), akkor bizonyos mennyiséggel megjutalmaznak. Egy **CAVEBAT** megölése kb. 1-2 **EXP**, de az egész játék végére el lehet érni olyan 13000-t. A képességeink növelése érdekében is hasznos ilyet gyűjteni, mert sok **EXP**-ért kapunk egy **SKILL POINT**-ot is, amiről mindjárt szó lesz, hogy mi is az.

Alatta föl-le nyíllal mozgathatjuk a képességek listáját, ami egy kicsit megváltozott. A képesség neve mellett az arra használt **SKILL P**-ből eredő ismeretünk mérete van megadva, maximálisan 30 lehet (de van olyan ismeret, amit nem is lehet növelni, a többit pedig emberek taníthatják). Ezek vannak:



SKILL PTS: Bizonyos **EXP** megszerzése után kapunk valamennyi képességpontot is, amit egyes tanároknál beoszthatunk valamilyen tanulmányra. Egy **SkP** elpazarlása 1-3 pontnyi növekedést ad, de később egyre valószínűbb, hogy csak egyet.

ATTACK: Milyen aggresszív támadó vagyunk, mennyit sebzünk. Legjobb, ha 30-ra felvisszük. Britanniában *Geoffrey* oktathat ilyenre.

DEFENSE: Mekkora részét tudod a támadásoknak kivédeni, 18 körül már elegendő lesz. Ennek is Geoffrey bácsi a tanítója.

BAREHAND: Pusztakézzel milyen pontosan és hatékonyan ütünk. Nincs sok értelme, bár igen gyors, de egy fegyverrel jobbat üthetünk. *Master Syria* Britanniában és a Börtöntoronybeli troll tudója.

SWORD, AXE, MACE, MISSILE: Karddal, baltával, buzogánnyal, lőfegyverrel milyen pontosan és hatékonyan ütünk. Megjegyzendő, hogy egyes kategóriába több fegyver is tartozik. Egyet favorizáljunk csak, de azt vigyük fel. *Master Syria*/Brit, a **Killorn** Erődi részeg majdnem-avatár a kardra oktathat, *Dupre* **AXE** és **MACE**-ben jeleskedik és a **Pits of Carnage**-beli harcosok, ha már tisztelnek minket. **MISSILE** oktatásra pedig keresve sem találhatnál jobb embert, mint a jó öreg *Iolo*-t.

MANA: Mennyi varázslatpontot tud tárolni a testünk (ettől függ természetesen a **MANA POINT**-unk is, ami max kb. 90-100 lehet). Minden kasztnál melegen ajánlott 30 pont rápazarlása. *Nystul*/*Brit* és *Altara*/Killorn Erőd a jó tanára.

LORE: Ezt is jó, ha 21-30-ra felvisszük, mert ezzel ismerhetjük csak fel a tárgyakat, varázstekercseket, varázsitalokat és a fegyverek varázsképességeit. Killorn Erődben az öreg *Orgo*-tól vagy mianeve, Britanniában meg *Nelson*-tól tanulhatjuk.

CASTING: Varázslataink mennyire pontosan sütjük el. Ha alacsony, gyakran előfordul, hogy **INCANTATION FAILED**, azaz nem jól csináltuk a varázslatot, sőt, legrosszabb esetben **THE SPELL BACKFIRES**, vagyis visszacsap, elrontottuk és ráadásul elvesz egy csomó **VP**-t és **SP**-t. 23 elegendő szokott lenni a leghatalmasabb mágiákhoz is. Ezt is ugyanaz tanítja, mint aki a **MANA**-t.

TRAPS: Csapdák felismerése és hatástalanítására jó. Csak ha nem mágikus rúnacsapdáról van szó, ilyen egy helyen volt ha jól emlékszünk, a Börtöntoronyban, a páncéltermen. *Julia*, a kézműves taníthat minket erre is.

SEARCH: Az elrejtett dolgokat jelzi, amit szintén a sárgaruhás *Nelson* ismer. Nem szoktuk használni.

TRACK: '**F9**'-cel kiírja, hogy milyen állatok vannak a közelben és merre, s ha elég magas még a számukat és esetleg a fajukat is. A britanniai bezárt goblinok tudják. Itt-ott hasznosnak bizonyult.

STEALTH: Ez a lopakodás, azaz, hogy észreveszi-e a szörny érkezésünket. Mivel senkitől sem tanulhatjuk, valószínű, hogy 0 marad, hacsak nem adtunk a karakter-szerkesztésnél neki ilyet.

REPAIR: *Julia* ismeri. Megrongálódott tárgyainkat javíthatjuk ki, ha találunk egy üllőt. De van egy ugyanerre jó varázslat is, úgyhogy kvázi felesleges.

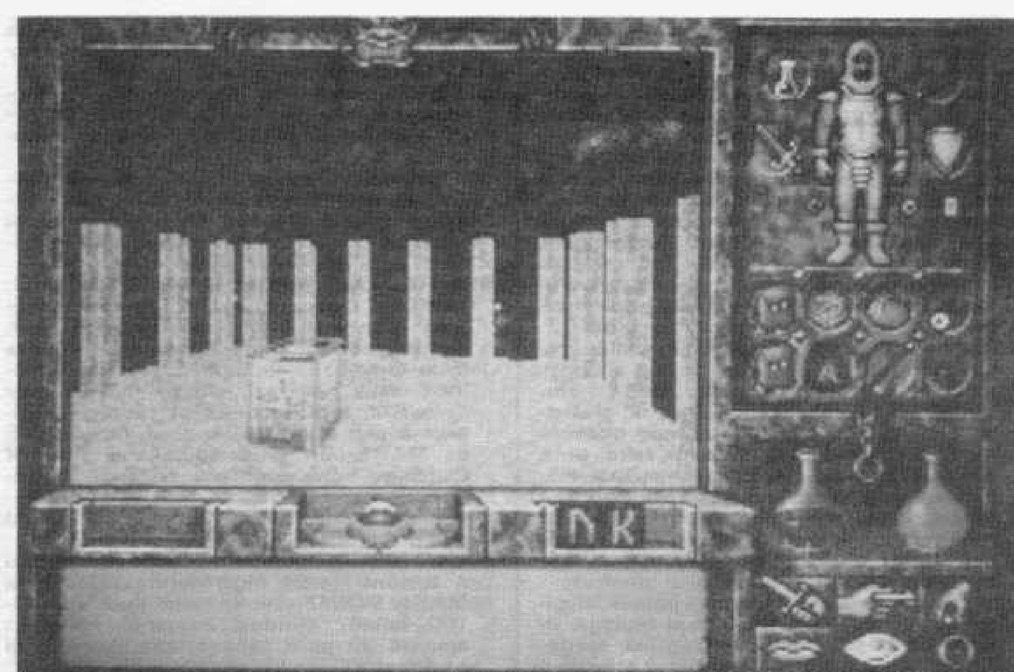
CHARISMA: *Lady Toril* és a gaz *Patterson* oktathat arra a képességre, hogy megnyerjük az embereket és olcsóbban adják áruit. Nem fontos.

PICKLOCK: Természetesen erre is *Julia* taníthat minket. Elég fontos, amíg a **CUDGEL OF ENTRY**-t be nem szerezzük.

ACROBAT: Ugrásunk *méretét* befolyásolná, ha tudna valaki is minket ilyenre oktatni, csak kezdésnél lehet választani.

APPRAISE: Értékbecslés, hogy ne nagyon verhessenek minket át. Ha jól emlékszünk *Iolo* ismeri e tudás fortélyait.

SWIMMING: Minél magasabb, annál hosszabb idő után fogunk csak a vízben sebződést kapni fulladozás miatt. Hát 1-2-re azért tuningoljuk fel, mert gyakrabban fogjuk a **WATER WALKING** varázslatot használni. *Iolo* segíthet.



Mozgásunkat itt is gyorsíthatjuk a **'SHIFT'** lenyomásával vagy a **DETAIL** levételével. Láva és víz itt is lesz, bár igen sokszor kell megfürdőznünk benne. Titkos ajtókat itt rettentő jól ki lehet szúrni, ha egy gyanúsabb helyen levesszük **LOW**-ra a **DETAIL**-t, mert mindig sötétebb is a rejtett ajtós rész, mint a többi. Majd egy szem-ikonnal megbizonyosodhatunk róla. A térképet is klasszul fel lehet ilyenre használni, mivel ott is mindig kijelez egy olyan járatot, amelyre menni lehetett volna. Később arra a **CUDGEL OF ENTRY**-re, ami a **Pits of Carnage**-i főnök kincses-szobájába volt, igen nagy szükségünk lesz, mert nem minden ajtóhoz van kulcs (főleg **Praecor Loth** első szintjén, amikor térkép-részeket kell megkeresni). Ezzel még a rácsokat (portculli) is ki lehet nyitni, csak a ládákat nem. **MASSIVE** ajtókat csak ilyennel vagy kulccsal lehet kinyitni, kétszárnyas ajtókat meg így se, ott mindenképpen kell valami kart meghúzni vagy hasonlót. Egy **OPEN** varázslat is van gyanítható, mert találhatunk egy ilyen nevű tekercset is, de sajnos a rúnái nem ismertek. A harcról csak annyit, mert ezt a múltkor eléggé kibeszéltük, hogy ütéshez tartsuk nyomva valahol a nagyképernyőn a célkeresztet, mikor a kard-ikon lett kiválasztva, ilyenkor meglendíti a kezét (illetve lőfegyvernél egy kicsit kell várni), majd ha zölden villog az iránytűn a kis bigyó, akkor engedjük el a gombot, mert ekkor fog a legnagyobb erővel csapni. Ez a felhúzási időtartam fegyvertől függ. Ha íjjal/nyílpuskával vagy parittyával akarunk lőni, akkor kell persze egy kis lövedék is, meg aztán azt is bele kell kalkulálni, hogy alacsonyabb **MISSILE** pont esetén nem mindig odaviszi a töltetet ahova kéne.

A tárgyakról:

A tárgyaknak sajnos súlya van, ami meghatározza, hogy egyszerre max. hány dolog lehet nálunk. Ez a mindenkori erőnktől függ. Kb. 55-60. Talán kiló. Sok felesleges dologtól kell már akkor megszabadulni, ha lemezpáncélokban szeretnénk járkálni, főleg a **PLATE LEGGINGS** a legnehezebb. Ha nem ismernénk fel egy tárgyat (amihez mindenképpen kézbe kell venni és letenni egy üres lyukba), akkor csak körvonalakban írja le, pl. egy hallucináció üvegcsénél azt, hogy üvegcse, egy pontosság számszeríjánál meg, hogy varázslatos számszeríj. Tárgyaink állapotára sem árt odafigyelni, fegyver, páncél, értékes tárgy és kaja esetében. Ha egy tárgyunk megsérült, azt vagy egy üllőn magas **REPAIR** ponttal vagy egy varázslattal javíthatunk ki. Üllős javítás előtt kiírja, hogy jelenlegi javítási ismereteink birtokában mennyire lesz nehéz, majd megerősítést kér. Étel esetében állagát adja meg, majdnem friss-től (**NEARLY FRESH**) egészen a poshadtig (**STALE**, illetve hal esetében **SMELLY** — büdös). Ékszereink értékét jócskán lecsökkentheti, ha megsérültek, a legtöbbet a **PERFECT** ér, a legkevesebbet a **DAMAGED**. Drágakő esetében a **FLAWLESS** a legértékesebb, ilyenből csak egy van, **Praecor Loth** sírjában, a legtöbb az **UNBLEMISHED**, de találhatsz kevésbé értékes összekarcoltat is (ennek az angol neve most speciel nem ugrik be) **(És még ti beszéltek tökéletes leírásról? CoVboy)**. Vannak tárgytartó cuccok is, amik a 8 lyuk kibővítésében segítenek.

Lássuk őket kategorizálva:

Tárolók: Ezek segítségével több dolog fér el embereinknél, noha megterhelhetőségünket nem növeli, sőt a saját súlyával le is csökkenti. Egy nagyobb tartóba sokszor belefér egy kisebb is, mint pl. zsákba a kulcskarika, erszény, tál, de ha nem muszáj, akkor ne használjunk felesleges tárolókat, már csak a cipelt súly miatt se. Törekedjünk sok nagy tárolóra, pl 5 zsákra vagy hátizsákra, s az elegendő is lesz, esetleg eleinte egy kulcskarika az áttekinthetőség kedvéért meg talán egy erszény vagy tegez.

- **Zsák, Hátizsák**: Ezekbe lehet a legtöbb cuccot pakolni. Ha tele van ezeknél és a többi tartótárgynál is kiírja, hogy *xx IS TOO FULL*. Több hátizsákunk is lehet egyszerre.
- **Doboz**: Kevesebb fér bele, érdemesebb kicserélni zsákra vagy hátizsákra. Van egy spéci darab is, amelyet kinyitva egy adag kajával találjuk magunkat szembe, ami kb. 10 töltetig használható, azaz kevesebb lehet így benne, mintha simán belepakolnánk valamennyi kaját (ez a **BOX OF CREATE FOOD**).
- **Aranydoboz**: Ebben csak értékes cuccokat szoktak tárolni, meg a tartó maga is elég drága. Gyakorlati jelentősége számunkra csak esetleg az értéke lehet, de mivel jó nagy súlya van, jobb ha más értéket cipelünk helyette.
- **Kis erszény**: Ebben a drágaköveinknek lesz jó helye, bár kapacitása igencsak gyenge. **Moonstone**-k, világító gömbök és egyéb kerekded pici cuccok is beleférnek. Ha olyat akarunk beletenni, ami nem való oda, akkor **THIS ITEM DOESN'T FIT**-tel megakadályoz benne.
- **Kulcskarika**: Ez új, az egyben ilyen nem volt. Indokolt is a léte, mert jópár kulcsocskával fogunk összeakadni. Viszont amikorra már meglesz a **CUDGEL OF ENTRY** akár el is dobhatjuk a kulcsokkal együtt.
- **Tegez**: Nyílvesszők, számszeríj-töltetek és varázsvesszők tölthetik fel. Egyáltalán nem biztos, hogy kell lőfegyvert használni a játék folyamán, nincs rá sok szükség.
- **Tál**: Pár darab kisebb méretű kaja vagy növény fér bele, de mivel itt még kukacpörköltet sem lehet főzni, mert a kukacból is csak vértócsa marad, semmi hasznát nem látjuk.
- **Tekercstartó**: Varázstekercsek, a térkép és egyéb papírosok, üzenetek tárolója. Valódi haszna nem sok, mert mindegyiket lehet zsákba is pakolni, és akkor a tároló nem foglal el súlyt.

Fényforrás: Változik mindegyik fényerőssége és a felhasználás időtartama. Lehet varázslatokból is lőni őket, de csak igen magas mana esetén érdemes ilyenre pazarolni a varázslat-pontunkat. Meggyújtani eloltani úgy lehet, hogy ráclickelünk egyet vagy eldobjuk (pontosabban így csak eloltani lehet). Égő pilácsot letenni sem lehet, szóval ha valamilyen ottlévő égő dolgot felveszünk, azt visszatenni ugyanúgy nem tudjuk. Ha esetleg elfogyott volna a fény és nem tudnánk pillanatnyilag pótolni, kapcsoljunk át **LOW DETAIL**-re, mert ott mindig is ad elég világosságot. **THAT LIGHT IS ALREADY USED UP**-ot mond, ha elhasználta az energiaforrását.

- **Gyertya**: Ez a leggyengébben világító, de talán a leghosszabb ideig használható pilács. Alig ér valamivel többet, mint ha nem is lenne bekapcsolva. Nem tölthető újra természetesen.
- **Fáklya**: Ez már egész jól világít, viszont hamarabb is ég el. Akkora fényt ad, mint az **IN LOR**. Ez sem utántöltős.
- **Viharlámpa**: Majdnem nappali fényt szolgáltat és fel is lehet tölteni kis olajos üvegcsékből.
- **Fénygömb**: Ez a vorz-os világban van, teljes nappali fényt ad, ám sajnos csak viszonylag rövid ideig. Vigyázzunk rá, mert törékeny. Ugyanott ahol fel lehet őket venni, ott lehet utántölteni is. Két darab van belőle. Ennek megfelelője a **VAS IN LOR**.

Fegyverek, varázsfegyverek: Használatuk egyértelmű, négyféle csoportba sorolhatók: kard-félék, balta/bárd-félék, buzogány/bunkó-félék és lőfegyverek. Vannak varázspluszok is, fokozat szerint jelölve a varázslat után. Ilyen varázslatok lehetnek:

DAMAGE: Ez főleg baltáknál vagy bunkóknál, sebzést növel

ACCURACY: Pontosság, ez pedig kardoknál/tőröknél van. Ha egy fegyver varázslatos, akkor ilyet láthatunk sikeres tárgyfelismerés esetén: xx (tárgy neve) OF fokozat varázslat. A fokozatok sorrendben: **MINOR, ADDITIONAL, -, MAJOR, GREAT, VERY GREAT, TREMENDOUS, UNSURPASSABLE**. Azt jelenti, hogy csak a varázslat nevét írja róla, a fokozatot nem. Lehet, hogy fegyverünk el van látva kis drágakővel is az alján, ez értékét igencsak megnöveli, s ilyenkor majdnem biztos, hogy mágikus a fegyver. Sérültségük szerint lehetnek: **EXCELLENT — SERVICABLE — WORN — BADLY WORN** és **BROKEN** ha már meg se javítható.

• **Kard: tőr** — rövid kard — hosszú kard — pallos (azért is így nevezzük, mégha egyeseknek nem is tetszett, mert mi azt a kardot nevezzük pallosnak, ahol a markolatnál szélesebben indul a penge a kosár után) — fekete kard. Sebzésük egyenesen, sebességük fordítottan arányos. A feketekard sebez a legjobban a játék folyamán, hacsak nincs egy **UNSURPASSABLE DAMAGE**-es csatabárdunk. Van speciális varázslattal ellátott tőr is, ez egy drágaköves tőr, ami nem sérül, akárhová is csapunk vele, s van hely, ahova csak ezzel lehet bejutni. Ilyenből 2 darab van. Ezeket **DAGGER OF UNSURP. TOUGHNESS**-nek hívják. Aztán találhatunk egy **LONGSWORD OF STONE** vagy mianevét, amely sebzése mellett ráadásul még kővé is változtatja az ellenfelet, de csak egy ideig. Sajnos csak túl későn lelhető fel, amikor már nem sok előnyt jelent.

• **Balta**: kézi balta — bárd — csatabárd. Mágikusakból csak a már felsorolotak vannak.

• **Bunkó/buzogány**: szöges bunkó (**CUDGEL**) — könnyű buzogány — buzogány — nehéz buzogány. A sokat emlegetett **CUDGEL OF ENTRY** (bejutás bunkója) is egy speciálisan elvarázsolt bunkó **(Itt azt mondják állítólag ez volnék én — CoVboy)**, de van egy másik klassz tárgy is, a **MACE OF UNDEAD BANE**, amely az élőholtakat hamarjában lecsapja. Sajnos ezt csak azután lehet megtalálni, mikor már szinte semmi szükségünk nem lesz rá (*Pr. Loth* sírja).

• **Íj**: Varázslatosra nem nagyon akadtunk, eleinte hasznát vehetjük néha, de komolyabb szükségünk nem lesz rá.

• **Számszeríj**: Van belőle egy mágikus is, **Pits of Carnage**-ben. Esetleg ott szorulhatunk rá néha, de enélkül is meg lehet csinálni a gémet.

Páncélok, varázspáncélok: Itt is van bőr-, lánc- és lemezpáncélzat, mindegyiknek egy-egy testrészre vonatkozó része:

Fej: korona (**CROWN**), bőrsapka (**LEATHER CAP**), láncbigyó meg sisak (**HELM**). A legjobb a lánchogyishívják esetleg a sisak.

Mellvért: Bőr — láncing — lemezing, meg ami kell.

Kéz: kesztyű természetesen, bőrből, láncból és vaslemezekből. Van egy speciális kesztyű is, ami arra kell, hogy erőtereken belülre juthassunk, ez a **FRAZIUM GAUNTLENTS**.

Láb: Csizmák széles választékban, amíg a készlet tart. Párosával találhatjuk őket, meg párosával is adja fel ránk.

Comb/láb#2: Ezek a lábvértek, a **LEGGINGS**-ek **(Jézus Maris, csak nem egy újabb LEGGINGS klón — CoVboy)**. Van minden fajta.

Pajzs: Soroljuk ide. Van kétféle fa (kerek és egy nagyobb) és kétféle fém (**BUCKLER** és **TOWER SHIELD**). Természetesen a legnehezebb a legjobb. Itt mágikusaknál a **PROTECTION** (védelem) és a **TOUGHNESS** (szívósság). A **PROTECTION**-nél főleg minket véd, míg a **TOUGHNESS** a sérüléstől védi a páncélt. A fokozatok itt is megvannak.

Gyűrűk: Ilyenből sajnos nem sok értelmeset találhatunk a programban, de van azért:

PROTECTION — védelem, mint a páncéloknál.

PROT. FROM MISSILES — Nyílvesszők, számszeríj töltetek lepattogzanak rólunk.

PROT FROM POISON — Nem engedi, hogy megmérgezzenek.

GUARDIAN SIGNET RING — Az Őrző pecsétgyűrűje. Ha más Őrző-hívő előtt leölünk egy embert majd **ELVESSZÜK** a gyűrűjét, akkor a többiek is megtámadnak minket mindenképpen. Itt a **Killorn Erőd**-i testőrségi kapitányra gondoltunk, mert más esetben így is, úgy is megtámadnak minket. Sok ilyen van *Pr. Loth* katakombáiban is, és ha rajtunk van ez, akkor mint közéjük tartozónak ismernek fel minket az Őrző-hívők.

Kaja, pia (nem varázs): Sokfajta van, mint pl. pattogatott kukorica, húsi (sonka, karaj és botra tűzött), alma, hal, kenyér, sütemény, árpaser, bor. A leglaktatóbb a húsi, de szerintünk a legjobb a ser és a bor. Csak gratulálni tudunk a programozóknak, hogy viszonylag élethűen a részegséget itt is bekódolták **(Ezek már megint összekeverik a játékot a HQ-val — CoVboy)**. Eleinte semmi, majd a harmadik üvegnél egy kicsit elkezd forogni a világ, a negyediknél már nem is kicsit, az ötödiknél meg már jóízű álomba merülhetünk, még akkor is, ha veszélyes szörnyek járnak arrafelé, vagy épp vízen/láván járkálunk. Mivel olyan varázslatot is találunk majd, ami elveri az éhséget (viszont olyan nincs, amivel jól be lehetne rúgni), később egyikükre sem lesz majd szükségünk. Van még üveg víz is, amiből 10 üvegnyi kell a Killorn-i koktél-keverőnek, hogy tűzállás varázsitalát elkészíthesse.

Értékek: A múltkor rosszul írtuk, a koronát nem fogadják el általában fizetőeszköz-ként. Itt a pénznek nagyobb a szerepe, de minden érme arany, és nincs külön **GOLD PIECE**. A legnagyobb pénzfogyasztó a **Killorn**-i mágus-árus, de a Börtöntoronyban is szükség lehet a pénzre, hogy megvesztegessük a goblin őröket. Ezenkívül természetesen cserére is jók. Drágakőből igen sokféle lehet, nemcsak a szokásos rubint, zafír, smaragd, de kis kék kövek, nagy kék kövek, fekete gyöngyök (egy ilyen másra is kell majd, mint csere-berére). **GOBLET**-eket is találhatunk még.

Varázsitalok: Nagyobb szerephez jutnak, mint az előző részben. Legfőbb forrásunk a **Killorn**-i boltos mágus lehet, ő majdnem minden potion-t meg tud szerezni. Elég drágák az árui. Van:

POTION OF LESSER HEAL: Kis gyógyítás;

HEAL: Nagyobb gyógyítás;

GREATER HEAL: Maxra felgyógyít;

A gyógyítók mindig sárgák;

OF POISON: Ez megmérgez;

HALLUCINATION: Csak megszédülünk tőle; Ezek zöldek.

OF THICK SKIN: Védelem;

IRON FLESH: Nagy védelem, meg egyszer kell a végén is;

MISS PROT: Mint a gyűrűnél;

FLAME PROOF: Nagyon fontos, tűzállóvá tesz egy bizonyos ideig.

INVISIBILITY: Láthatatlanságot biztosít Ezek mind lilák.

DISPEL HUNGER: **WELL FED** leszünk;

OF CURE POISON: Kiszedi a mérget belőled, ez piros.

OF BASILISK OIL: Szerepe speciális, átlátszó.

OF MANA BOOST: Manád növeli (nem csökkenti, mint ahogy a múltkor írtuk);

OF RESTORE MANA: Maxra dobja a manánkat.

Varázsvesszők: Jó sokféle lehet, mindegyikben meghatározott mennyiségű töltet van, amit vagy a kereskedő-mágusnál vagy egy varázslat segítségével szépen visszatölthetünk. Azonban 10-20 töltet után már nagyon veszélyes új adagot belerakni, könnyen felrobbanhat. Ha nullára lecsökkent a töltetek száma, akkor egy utolsó plusz lövést ad még, de ekkor a pálca el is törik, s használhatatlan lesz. Ezért érdemes 0 töltet esetén inkább eltenni a táska mélyére, míg nem jutunk olyan helyzetbe, hogy feltankolhatunk. Igen sokféle van, de nemcsak vessző, hanem jogar is lehet varázslatos, amibe több is fér és 0 töltet hatására csak mágiáját veszti el, de nem törik, s mivel a jogart még be is válthatjuk, mint fizetőeszközt, így duplapluszjó.

• **OF DEADLY SEEKER**: Ez egy kis kellemetlen energiatöltetet lő ki, amely célkövető és ha nem egy ellenfélre irányítottuk, akkor megkeresi a legközelebbit és belécsap. Megölni nem szokta, de legalább az felindul, megkeres minket és támad.

• **OF MAGIC ARROW**: Ez is keveskét sebez csak, van varázslatban is.

• **OF ACID SPLIT**: Ekkor egy adag savat köp a célpontra, mintha **ACID SLUG** lennénk, csak erősebbet sebez rajta.

• **OF LIGHTNING**: Mint a varázslat. Zzzz. Villám. Jót sebez.

• **OF FIREBALL**: Ez meg a kedvenc. Ajánlott jól feltölteni.

• **OF FROST**: Ez is hasznos, és több személy ellen is jó varázslat.

• **OF PARALYZE**: Szében lebénítja ellenfelünket egy időre, ekkor szürkévé válik. Nagyon hasznos sok ellenféllel szemben.

• **OF DETECT TRAP**: Mint neve is mutatja, ez a csapdákat jelzi ki, ha egy tárgyra ráclickelünk vele.

• **OF IDENTIFY ITEM**: Nagyon hasznos, és főleg olcsóbb, mint mindent azzal a smucig varázslóval azonosítani.

• **OF REPAIR**: Ez meg javít cuccaink állapotán.

• **MANA BOOST**: Mint az ital esetében.

Van még jópár más is, de azok nem nagyon méltóak még az említésre sem

Varázstekercsek: Nem sok hasznuk lesz a játék folyamán. Majdnem minden varázslat megtalálható ilyen formában is, de csak a fontosabbakat és egyedieket említjük meg, amelyeket esetleg varázsolni se lehet.

• **OPEN**: Kinyit egy tetszés szerinti ajtót. **Praecor Loth** előtt lehet beszerezni.

• **TREMOR**: Van ilyen varázslat is, de mivel azt csak **VAS** rúna birtokában tudjuk ellőni, érdemes megtartani.

• **REVEAL**: Mágikusan elrejtett falakat fed fel. Egy darab van, egy lics teteménél találhatjuk, miután legyőztük. Azt ott is kell elhasználni a megtalálás színhelyén.

• **PORTAL**: Erre is szükség lesz a végigvitelhez. Teleportál a legközelebbi holdkőhöz, de nem kell a varázslathoz megérinteni egy másikat (nem úgy, mint a **GATE TR.**-lel).

• **FLYING**: Na, ez a legfontosabb. Ebből csak egy van sajnos, az éteri mezőkben, a kék szakasznál az az angolt nem beszélő varázsló adja, ha adtunk neki 2 friss szemgolyót.

Egyéb kellékek:

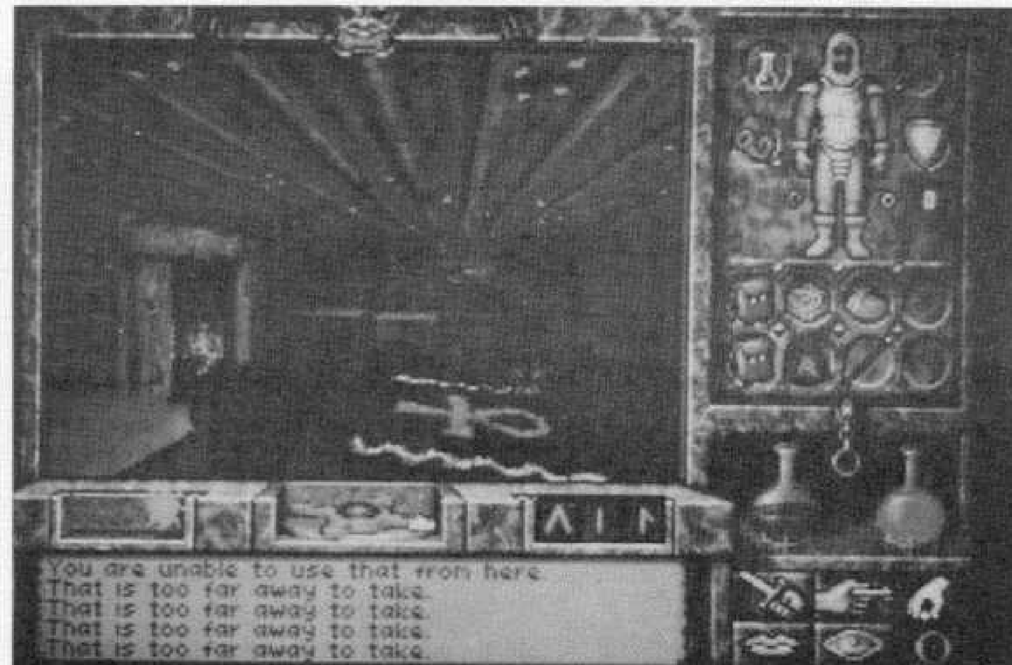
Csákány: Egyszer szükségünk lesz rá, de csak a végefelé. A britanniai fegyvertermben lelhető pár. A nagy sziklákat aprítja fel

Olajos flaska: Ez a már említett lámpafeltöltő cumó.

Pecabot: Itt is lehet vizekben halakra vadászni. Sok ilyen van a britt goblinoknál.

Álkulcs: Ugyan nem ez a neve pontosan angolul, de hagyjuk, mert nem lehet mással összekeverni (ugyanis az **SKELETON KEY** lenne, de ez **LOCK PICKER**). Úgy 10-20 van összesen belőle, de lehet vásárolni is. Négy-öt darabnál többet nem nagyon érdemes cipelni.

Rúnakövek: *Ezeket mindig pakoljuk be a* **REL** rúnával jelzett rúnazsákunkba. Nagyon fontos, hogy megszerezzük a **VAS** rúnát. Legalábbis nagyon hasznos lenne, persze a többi is. Nekünk csak a



TYM rúna nem lett meg. Bővebben a varázslatoknál.

Rúnazsák: Feltétlenül szükséges a varázsláshoz.

Térkép (saját): Ebből egy van, nagyon vigyázzunk rá. Itt is mindig jegyzi a változást.

Térkép (nyolcad): Ilyenekből kell összerakni a **Pr. Loth**-i útvesztő térképét.

Kövek: Van sima parittya-töltelék, ez a **SLING STONE**, meg színe alapján háromféle: fekete, fehér és szürke. A szürke a taloridoknál van, a másik kettő pedig az alagsori troll játékának alapját képezi. A szürke is ennek a trollnak kell.

Curios implement, special objects: Meg ezekhez hasonló bizarr tárgyak sora van taloridoknál. Amelyikre szükségünk lesz, azt majd ott elmondjuk.

Hálózsák: Mint a múltkor, alváshoz kell.

Zsebóra: A 3. szinti tolvajnál van, ő vette el még a játék kezdete előtt tőlünk. Percre pontosan megmondja a játékbeli időt, ami az alváson kívül ugyanúgy telik, mint itt.

Fű, növény, bogyók, gomba: A gomba nem sok jót tesz nekünk, a növények, fű, bogyók pedig valamennyire laktatóak. A **LEECHES** itt is megvan, a szerepe is maradt, azaz méreg + egy kevés **VP** eltávolítása (mondjuk az nem fű, hanem pióca, de most hova tegyük?).

Farúd (**POLE**): Távoli kapcsolókat nyomkodhatunk vele. Ha megeszünk egy **MEAT-ON-A-STICK**-et, a hús után is marad egy **POLE**-nak jó fadarab.

LUMP OF WAX: Ez a méz elfogyasztása során megmaradt viaszcsomót jelenti. Semmi haszna.

Csont: Ennek se lesz jelentősége. Ez a maradék a sonkából.

Fekete tojás (**BLACK EGG**): Egy darabra szükségünk lesz majd Altaránál, mellesleg a **DREAD SPIDER** fészkekben található, s ha egy ilyet elveszünk, azok támadnak.

Holdkő: Egy ilyenre mindenképpen szükségünk lesz. Sőt, kettőre, de csak a legvégén. Csak egy legyen nálunk! Teleportokra jó.

Ennyit a tárgyakról.

Szörnyek, s kevésbé azok:

Itt a hozzánk viszonyulásuk a **FRIENDLY — PEACEFUL — UPSET — HOSTILE** fokozatokban nyilvánul meg. Csak **UPSET** alatt lehet velük beszélgetni, de néha egy-egy **UPSET** is szóbaáll velünk. **HOSTILE** meg esetleg csak egy kis rizsálásért, mielőtt nekünktámadna.

BAT, CAVE: Roppant könnyű ellenfél. Egy-két csapás és miénk is lehet a leöléséért járó 1 EXP. A nagy barlangokban állandóan jön utánpótlásuk. Amúgy gyakori, s nem is támad mindig. Roppant jól néz ki, hogy mikor lecsapjuk, úgy ég el. Fekete színű.

BAT, VAMPIRE: Mint az előbbi, vöröses árnyalatokban. Nehezebb ellenfél, kevesebb van belőle, és mindig támad.

DEMON, IMP: Kiderült a **UUW2** folyamán, hogy ez egy alfaja a démonoknak. Repülő kis zöldes ördög. Nem lenne nagy ellenfél csak sajnos **MAGIC ARROW**-kal állandóan zargatnak minket. Az éteri mezők tele vannak velük.

DEMON, DESPOILER: Ez egy zöld, kétlábonjáró kreatúra. A nagyobb démonok közül a leggyengébb. Erősen mérgező és savat is köpköd a távolba. Az éteri mezőkön van belőle 5-6, meg máshol egy pár.

DEMON, HORDLING: Ez már kellemetlen. Piros ruhás, amúgy olyan mint a **DESPOILER**. Mérgezni ugyan nem mérgez, de csapása veszélyesen nagyot sebez. Több helyen is van. Ezek a pokol katonái (idézet volt a játékból).

DEMON, DESTROYER: Íme, a játék talán legnehezebb ellenfele (a harmadik lics talán azért erősebb). Hálistennek csak egy van belőle, az éteri mezők piros útvonalának legvégén. Speciális támadása egy tűzlabda vagy tűzszél.

EYEszerűség: A fene se tudja ennek a nevét, de az éterben rengeteg ilyen van, meg kettő **Killorn** várában. Két szem, pár csáp egy lebegő agyon. A szemei szikráznak mikor támad. Ekkor lila villanást kaphatunk, ami azt jelenti, hogy sebződünk vagy elmaszatolódik a kép, mint egy **HALLUCINATION** italnál, esetleg a látómezőnk emelkedik/süllyed.

FIRE ELEMENTAL: Tűzszéllel csapkodó, roppant szívós teremtés. Csak láva közelében botolhatunk ilyenbe. Veszélyes, főleg ha távol van.

GAZER: Két karom, egy nagy szem és villámokat szór felénk. Elég cikis, de ez is csak távolról. Ha közel kerülünk hozzá, szinte már nyert ügyünk van.

GHOST: Élőholt természetesen. Kicsit átlátszó, villog a szeme ha támad. Egy 5. szintűnek már le kell gyűrnie.

GHOST, DIRE: Mint az előző egy sötétebb és nehezebb kivitelben.

GOLEM, EARTH: Párosával veszélyes. Nagyon rossz, ha megüt.

GOLEM, ICE: Ez a leggyengébb gólemfajta, de beszélni és gondolkodni is tud. Átlátszó.

GOLEM, METAL: A legnehezebb mindegyik gólem közül. Nem egy jó érzés elviselni, ha megüt.

GUARD: Sárga vagy zöld ruhás, attól függ hol van. Killorn Erődben sárgák, Britanniában zöldek.

HAUNT: Egy kis pirosas, nagyon kemény élőholt.

HEADLESS: Ez is nagyon gyakori, 5. szintnél előbb ne nagyon kössünk bele, ha többen vannak. Tizenötödik szinten már csak egy-két kardcsapás.

HUMAN: Ha férfi, akkor egy sárgásbarna kötényű, fekete hajú embert látunk. Nincs fegyvere, csak az ökle. Nem nagy feladat legyűrni. Női párjából csak kettő van, akiknek nevük is adatott, *Nanna* és *Nell* vagy *Mell* vagy valami hasonló.

ICECAT: Ez a jégbarlangos világban található cica gyengébb, mint a trilkhun rokona.

LURKER: Itt is megvan ez a víziszörny. **WATER WALK**-kal eredményesebb ellene harcolni. Nem nagy falat.

LURKER, DEEP: Ez mocsaras helyeken fordul elő, ahol esetleg száraz lábbal is megküzdhetünk ellene (viszonylag száraz lábbal). Pontosabban nem a lábunkkal fogjuk rugdosni, csak annyi, hogy nem kell a víz alá menni.

LYCH, MAGE: Ezek a licsek a legnehezebb ellenfelek közé tartoznak. Itt tényleg Y-nal írják, mielőtt valaki kötekedni kezdene. Ez a fajtája csak távolról veszélyes annyira, mert szokás szerint tüzet szellent, de azért közelről sem fogjuk egyhamar leverni 12. szint alatt. Mindig repülni szokott. Ilyenből 2-3 is van!

LYCH, THIEF: Gyengébb, mint a többi, de ezt is marha sokszor kell megcsapkodni. Mérgezett karddal harcol, de csak hosszúkardja van. Egy egész darabot találhatunk, mint az első a Hármakból.

LYCH, FIGHTER: Ebből is csak egy van, viszont szerintünk ez a legnehezebb, mert olyan jókat belénk tud ütni mágikus feketekardjával, hogy az mindig csak jólesik, azonkívül kínosan pontos is.

MAGE: Nem sokszor **KELL** velük megküzdeni, de azért lehet. Távolról villámmal, **MAGIC ARROW**-val vagy tűzlabdával támad, attól függően, hogy milyen rúnái vannak. Miután legyőztük, a felhasznált rúnáit is felvehetjük.

MONGBAT: Egy nagyon gyakori akadékoskodó szárnyas majom. Nem igazi ellenfél, de idegesítő, mert gyors.

MYSTIC CLOUD: Egyszer jöhet elő. Kicsit csiklandoz, amikor benne vagyunk, de más bajunk nem lett még tőle.

RAT, GIANT TAN, GRAY: A szürke veszélyesebb, de egyik sem valami nagy valami. Ja, patkányok. Az első összetűzésünk is egy ilyennel lesz.

REAPER: Fásszárú rosszember. Jó nehéz ellenfél, nagy csapásokkal boldogíthat minket.

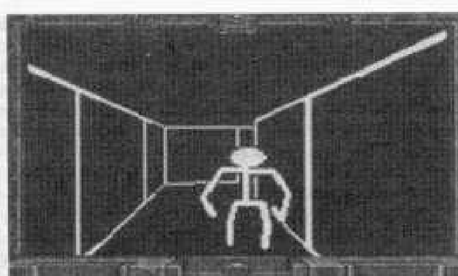
REAPER, DIRE: Na, ez is aztán egy kellemetlen tag, viszont csak egy ilyen van. Kicsit erősebb, mint a **REAPER**, azonkívül távolról egy-egy jó kis villámmal is megkenhet minket. Nagy látvány mikor szétverjük, a darabjai elkezdenek füstölögni.

WORM, ROT: Talán a leggyengébb ellenfél. Csak harap. Ha sok van belőle még az se nagy baj, alacsonyabb szinten sem.

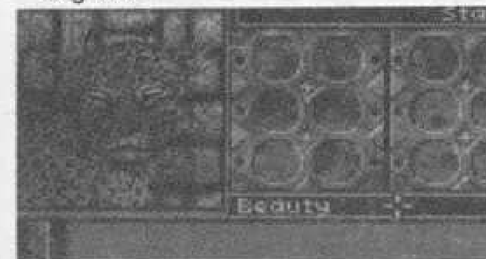
WORM, BLOOD: Ez zöld és sajnos harapása mérgező. Nehezebb ellenfél, mint a **ROT**.

WORM, ICE: A legnehezebb féregfajta. Ez, mint az **ICECAT** is, csak a jeges barlangokban található.

SKELETON: Ellentétben az első résszel, itt nem hosszúkarddal, hanem egy darab lábszárcsonttal támad.



SLUG, ACID: Gyenge, savat köpködő meztelencsigatrutyi-féleség.
SLUG, FLESH: Mint feljebb, csak ez még savat sem tud köpni.
SOLDIER: Nehezebb, mint egy őr. Ez csak **Killorn** Eródben van a végefelé, illetve a legvégén átözönlik pár Britanniába. Amúgy ugyanúgy néz ki, mint egy őr, csak a szem-ikon segítségével vagy beszélgetéssel lehet megkülönböztetni a másiktól.
SPIDER, DREAD: Közepesnél egy kicsit könnyebb, szürkés, közepesen mérgező izeltlábú pók.
SPIDER, WOLF: Mint fentebb, egy vörös és picit nehezebb kivitelben.
TALORID: Egy különleges intelligens létyó, kis piros maggal a közepén. Támadni elég gyorsan, de gyengén tud. Csak egy ilyet kell megölnünk.
TRILKHUN: Hiúzforma állat, **Killorn** Eródben, de kiderül, hogy tudnak beszélgetni velünk telepatikusan, amiről a killorniak nem tudhatnak. Nem muszáj egyet sem megölni.



TROLL, GREAT: Kettő darab van, mindegyik roppant hasznos lehet nekünk. Az egyik, amelyik a Börtöntoronyban van, pusztakezes harcot is taníthat nekünk. Itt csak jók.
VORZ: Eleinte csupa békés szándékú vorzzal fogunk a talorid világban találkozni, de egy bizonyos tett után mindegyik támadni fog. Háromszemű, csápos, lávanyelvű ellenfél, gyorsan támad, viszonylag könnyen leüthető. Nagyon ritkán mérgezni is szokott. A 2. szinten **Talorid**-ban okozhatnak csak gondot, amikor nagyon nagy számban jönnek.
WARRIOR: Harcosok, **Pits of Carnage**-ben. Jópár ilyennel meg kell küzdenünk, amig el nem ismernek minket. Ha sokan vannak, bajos lehet az ügy.
WISP: Ebben a részben nem lehet megtámadni, de hasznos információt szolgáltat az az egy is, ami az éteri mezőkben van.
YETI: Ha sokan vannak, nehezek. Úgy néznek ki, mint a trollok, csak fehérek és távolról jól meghógolyóznak bennünket, amiben csak az a gond, hogy kisebb része csak hó, a nagyobb kőkemény jég, és így majdnem olyan, mintha parittyával találtak volna el. Csak az ICE CAVERNS-ben.

Varázslás:

Jópár varázslat eltűnt, meg lett néhány új is, sőt újabban vannak megkötések is, hogy melyik varázslatot melyik világban nem használhatjuk. Eltűnt két rúna is, a **ZU** meg a **XEN**. A **XEN** helyett általában lehet használni a **KAL**-t. Más változás a rúnák értelmében véve nem történt. Most is úgy kell, hogy a varázslat rúnáit szép sorban nyomjuk meg (persze a rúnazsák kinyitása után), majd a baloldalon megjelenő kis ablakocskára clickeljünk vagy '**F8**' a varázslat elsütéséhez. Az alul lévő kis zsákról kockára mutató gomb a varázslat törlésére jó. **NB:** Britanniában **VAS**-t használó mágiákat meg egy pár másikat nem lehet ellőni, mert az obszidián leárnyékolja a nagy varázslatokat. Még mindig 8 körre van osztva, de sajnos az újak nagy részéről nem tudjuk, hogy hova tartoznak, itt tippre hagyatkoztunk. Ha egy varázslat aktív, azt jobb oldalon láthatjuk. Itt a kis képre clickelve tudhatjuk meg erősségét is (meddig tart: **STABLE, UNSTABLE, NEARLY DONE**).

1. KÖR

CREATE FOOD — IN MANI YLEM: Kajakészítés (ami előttünk jelenik meg).
LESSER HEAL — IN BET MANI (IBM): Pár HP gyógyulást eredményez.
LIGHT — IN LOR: Fáklyafénynek megfelelő világosságot ad.
RESIST BLOW — BET IN SANCT: Fapajzs-jelű pite védelem
LOCATE — BET WIS EX: Hogy mire jó azt csak a neve alapján találgathatjuk, valami tárgyat kereshet meg nekünk, vagy az irányát mutathatja.

2. KÖR

INFRAVISION — QUAS LOR: Fekete-fehér, de sötétben messzebb látást ad.
MAGIC ARROW — ORT JUX: Kis ülés. Kék és gyengus.
TELEKINESIS — ORT POR YLEM: Minden tárgyat felvehetünk, amit látunk. Magas **CASTING** kell hozzá.
BOUNCING — UUS DES POR: Felfúj a varázslat és jól fogunk pattogni, magasabbról esve is (hacsak nem vízre estünk). Egy kis furfanggal nagyon hasznos lehet.
VALOR — QUAS AN CORP: Egy amolyan áldást ad ránk, ideiglenesen megnövelve erőnket és harci kedvünket.

3. KÖR

HEAL — IN MANI — Ez már jól gyógyít.
FIREBALL — POR FLAM: Jót sebez itt is. Ugye nem baj, ha a nevét már nem írjuk le magyarul?
DAYLIGHT — VAS LOR: Teljes nappali fényben tárulhat elénk a világ csodálatos bonyolultsága.
THICK SKIN — IN SANCT: Egy jobb pajzs jelzi és jobb a védelme is, mint a **RESIST BLOW**-nak.
REPEL UNDEAD — AN KAL CORP: Elmenekülnek egy irányba a sétáló halottak. *Lych*-ekre eléggé valószínűtlen, hogy hatna, bár mi nem próbáltuk.
LEAP — UUS POR: Ezzel sokkal hosszabbakat tudunk ugrani és sokkal magasabbra. Igen sokszor lesz rá szükség, **WATER WALKING**-gal kombinálva.
SPEED — REL TYM POR: Gyorsít, szerintünk a mozgásunkon.
REPAIR — REL SANCT YLEM: Feljavít **EXCELLENT**-re egy cuccot. Igen useful.

4. KÖR

WATER WALKING — YLEM POR: Sokszor lesz rá szükségünk. Made in Názáret.
DISPEL MAGIC — AN JUX ORT: Az akadékoskodó (lángoló) rúnákat hatástalanithatja, így a **TYM** rúnába belefutva nem fogunk megbénulni. Figyelem! Nem a zsákba való rúnákra hat, hanem a levegőben lebegőkre.
FROST — IN AN FLAM: Mint a **FROST** vessző. Elénk egy mező hópelyhet varázsol, és sebzi, aki ott van.
DISPEL HUNGER — QUAS MANI YLEM: Tekintet nélkül arra, hogy mennyire vagyunk éhesek, jóllakottak (**WELL FED**) leszünk.

5. KÖR

LIGHTNING — ORT GRAV: Elektromos kivezetés. Jó.
PARALYZE — AN KAL POR: Lebénít egy csapat ellenfelet egy időre.

6. KÖR

FLAME WIND — FLAM HUR: Hatalmas tüzes szél. Magas **CASTING** kell hozzá, de megéri, mert hasznos.

7. KÖR

CHAIN BOLT — VAS ORT GRAV: A legjobb támadóvarázslat. Szinte mindenkire hat, aki előttünk van. Villám-csomag.
GATE TRAVEL — VAS REL POR: Egy holdkőre ráclickelve elvisz a legközelebbihez.
ENCHANCEMENT — VAS ORT YLEM: Ez roppant hasznos. Varázsvesszőknél 5 vagy mennyi töltetet beletuszkol még, páncéloknál, fegyvereknél pedig ad nekik valamilyen varázstulajdonságot, vagy növeli a tulajdonságának fokozatát, **UNSURPASSABLE**-ig. Többször is lehet egy tárgyra rásütni, de egy dolognak csak egy mágikus plusza lehet, s ha van már neki akármilyen speciális, pl. **RING OF POISON PROT**, akkor nem fog menni.

8. KÖR

SUMMON — ???: Ennek előidézése pillanatnyilag nem jut eszünkbe, de van egy pentagrammás szoba (gyertyákkal meg minden), ahol ezt ellőve egy **HORDLING** kerül elénk és hipp-hopp nekünk támad. Bár az a varázs lehet, hogy nem pont ez, de a fene se tudja pontosan.
TIME STOP — AN TYM: Egy időre lefagyasztana mindent, ha lenne **TYM** rúnánk.
TREMOR — VAS POR YLEM: Ja, ez lehet, hogy jobban sebez, mind a **CHAIN BOLT**, de az biztos, hogy sokkal nagyobb területre hat. Viszont mindenhová nagy sziklák fognak hullani, úgyhogy nem árt egy csákány sem.

Billentyűk

Na, ez lesz az utolsó, aztán jön a játék!

'W','A','D','X' — Mozgás/úszás;
'Z','C' — Csusszanás balra/jobbra;
'R','F' — Repülés fel/le (csak **FLYING** közben);
'1','3' — Nézet le/fel;
'2' — Nézet középre;
'ALT+Q' — Kiment egy képet, de intro alatt nem (**GIF**);
'ALT+X' — Kilép;
'F1'-'F6' — Ikonok aktivizálása gombbal;
'F7' — Tulajdonságlista/tárgylista váltás;
'F8' — A baloldali lukban lévő varázslat elsütése;
'F9' — Nyomkeresés;
'F10' — Zzzzzz....;

A JÁTÉK

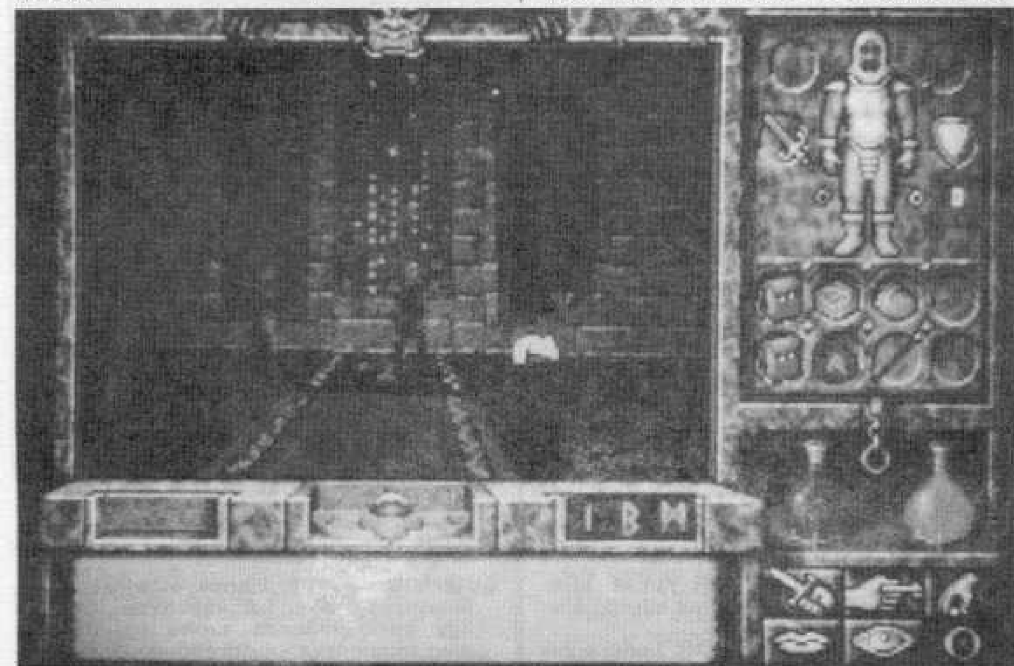
Ott tartottunk, hogy *Lord British* elküldte nekünk levelét, melyben meginvitál a bulira. Rögtön be is ugrottunk a legközelebbi kék dimenziókapuba, hogy ott is teremjünk. Nagyon jó volt este a buli, csak sajnos a tűzijátékban nem nagyon tudtunk gyönyörködni, hiszen olyan későn volt már és addigra az annyi üres pohár látványa legyőzte örökké velünk tartó éberségünket, szóval zzz volt, de mikor a hajnal hasadt...

Sajnos ez a fekete kő, ami most mindenkit benntart a várban, nem igér semmi kellemeset, jobb lenne, ha megszabadítanánk tőle a várat. Emögött ki más, mint az Őrző áll, aki így szeretné Britannia szivét kivág-

ni, hogy emberei a leghamarabb győzedelmeskedhessenek. Kezdjük el.

A szobánkban vagyunk, pakoljunk fel mindent, s lesz köztük egy kis note is, hogy *Lord British* azonnal látni akar minket. Nyissuk ki a titkosajtót, ami odabent van, menjünk át rajta, ott is vegyünk fel minden hülyeséget.

gyunk, le is nyomhatjuk őket. Halom kulcs van a goblinoknál. Ha a troll elintézte mindegyiket, szedjünk fel két pár frazium kesztyűt (sárgák), mert szükségünk lesz rá. Menjünk fel a legfelső szintre, szabadítsuk ki az ottlévő gobb kémet, csapkodjuk le a mongbatokat, menjünk át az erőteren, szabadítsuk ki *Bishop*-ot (nyerjük meg a bizalmát). Majd le, keressük meg a gemet és ki,



Ha kimentünk keressük a tronszobát, ahol *Lord British* van. (B-vel van jelezve) Elmondja, hogy be lettünk zárva. A duma közben megjelenik az Őrző is, aki természetesen az árulóknak menekvést ajánl fel. Ne dőljünk be neki, de sajnos nem is lehet. *Lord British* megbízza *Mirandá*-t a vár kezelésének ügyeivel, menjünk mindig őhozzá, ha valami újat megtudunk. Ezután már a többiekkel is szóba lehet állni. Az őrökkel nem érdemes beszélgetni, de a többivel igen. *Dupre* elmondja, hogy jobb lenne, ha először megvizsgálnánk a pincét meg az alagsort. Sok járat többszáz éves is lehet már. Majd ad egy kulcsot. Mindegyik emberrel lehet beszélni, eleinte egy kicsit vigyázzunk *Nanná*-val, a vén felmosóronggyal, aki mindig azzal pampog, hogy mi a fenét is csinálunk mi, mert ők szolgák csak dolgoznak, dolgoznak, satöbbi. Ha rosszat szólunk, még egy ideig **UPSET** is lesz. Jobb lenne, ha valamilyen rendszert tartanánk, mert így túl hosszú ideig tartana.

Most gyorsan leírjuk a játék megoldásának menetét, majd részletezzük helyileg, személyenként meg ilyesmi. Össze kell szednünk nyolc kis darabot az obszidiánból, mindegyik más és más alakú. Egy darab egy világban van, kivétel Britannia, ahol az ötödik szinten van egy nagyobb, ami a dimenziókapu és minden oldala egy-egy világba visz el minket, de csak akkor, ha az alapszinttől különbözik, tehát egy picit világosabb (ez csak egy ideig ilyen) vagy nagyon világoskék, ami maradandó és úgy érhető el, hogy *Nystul*-lel felmelegítjük (szóval *Nystul* melegíti fel nekünk, valamilyen mágiával). Utána pedig **USE**-oljuk a nagy teleport-gemen. Ilyenkor mindig kis földrengés, hullámzás meg kő-repedezés is szokott lenni.

A Börtöntoronyban menjünk fel a trollig, legyünk hozzá kedvesek, szabadítsuk ki, s mondjuk meg neki, hogy csapjon csak le minden goblint. A feljutáshoz egy kis pénzre is lehet, hogy szükségünk lesz, mert meg kell őket vesztegetni, mivel nem tudjuk a jelszót, de ha elég erős harcosok va-

Killorn erőd a következő hely. Menjünk el *Mystell*-hez, tegyünk úgy, mintha szót fogadnánk neki, be *Altará*-hoz, vállaljuk el a küldetést, tegyük el a tőrt amit ad, menjünk a konyhába, onnan pedig egy szintet le. Csapkodjuk le az egereket, nyissuk ki a titkos ajtót É-ra, le, amikor a gyertyás piros mezőre érünk szedjük fel az egyik gyertyát és dobjuk el. Onnan le, üssük le a fejetleneket, vegyük fel a blackrock gemet, majd a kallantyú meghúzása után ki. Most, hogy megnyerjük *Altara* bizalmát, menjünk vissza a saját világunkba, verjük ki a helyéről a **LISTENER IMP**-et, amelyik hallgatózik a lávás helyen (4/H), s vissza. Odaad egy fekete gyöngyöt s kéri, hogy szerezzünk hozzá egy **AMBER ROD**-ot meg egy fekete tojást. A tojást a pókoknál találjuk, hozzuk el. A másikra egy picit még várni kell. Most, hogy megvan a gem, mehetünk a Jeges barlangokba.
Itt menjünk el a **blackrock gem**-ért, majd nyissuk ki a zsilipet, amihez egy kicsit gombokat kell nyomkodni, meg útvesztőben tekeregni. Ha megvan, menjünk fel az új uton (**WATER WALKING**), s keressük meg a szellemes helyet, beszéljünk a szellemmel és igérjük meg neki, hogy segítünk. Vissza egyelőre.
Most a taloridok világába jutunk el. Itt keressük meg az **AMBER ROD**-ot, vissza vele, s a tojásokkal *Altará*-hoz. Adjuk *Altará*nak mind a három cuccot (**AMBER ROD, BLACK EGG, BLACK PEARL**). Megcsinálja a rudat, amire nagyon nagy szükségünk lesz, mert ezzel elvágható az Őrző ereje egyes világokban.

Vissza a **Jeges Barlangok**-ba, fel a szökőkúthoz a központi teremben, használjuk a rudat, s a szellem köszöni szépen, majd eloszlik. Ez is kész.
Menjünk most a taloridokhoz, majd el a **Historian**-hoz, beszéljünk vele, és a **Futurian**-nal, vegyünk fel mindent, ami a mi nevünket tartalmazó papír mellett van, még a szürke kavicsot is. Menjünk egy szinttel lejjebb, szerezzük meg ott az északon lévő kristályt (a sok vorzzal) meg a Designatort is hozzuk el. Ugráljunk be a lávató közepén lévő szigetre, vegyük fel a blackrock gemet, majd induljunk ki onnan dél irányban. Menjünk fel a vezér-talordihoz, öljük meg, fussunk be az I jelű terembe, s ott végezzük el amit a Data Integrator mondott (lásd lentebb). Ha jól csináltuk, megjelenik az új talorid, s ez a pálya is kész.

Most ne a varázslóakadémiába, hanem a **PITS OF CARNAGE**-be menjünk (eggyel arrébbi oldal, ami csak időnként világosodik ki), ahová már nagy harci tudás kell. Az első ember akivel találkozunk a rabszolgánk akar lenni, lehet, de semmi fontos szerepe nem lesz, meg is lehet gyilkolászni. Hívjunk ki 4-5 embert párbajra (nem egyszerre!), majd a varázslónőt is. Győzzük le őket. Le a 2. szintre, a varázslóhoz, legyünk kedvesek hozzá, s mondjuk, hogy mi is ellenezzük a Vörös Titánt (Őrző). Ad egy kis mellékküldetést, amit egyelőre pauzára teszünk. Le a harmadik szintre a trollhoz, ahhoz is legyünk kedvesek, adjuk neki a szürke kavicsot. Fel, be *Dorstag*-hoz, kérjük el tőle a gemet, majd utána hívjuk ki párbajra. Nyissuk fel kincseit rejtő titkos ajtaját, vegyük fel a **CUDGEL OF ENTRY**-t. Le a harmadik szintre, ahol a titkos ajtó van, nyissuk ki, öljük le a licset meg a többit, süssük el a **REVEAL** scrollt, vegyünk fel legalább 1 **BASILISK OIL**-t. Ennyi.

A varázsló-akadémiáról sajnos nem tudunk térképpel szolgálni, mert mikor oda került volna a sor, hogy lerajzoljuk azt, amit a gép csinál, kiderült, hogy mindig elgányolja, szóval csak szóbeli segítség lesz. Menjünk végig mindegyik szintet, egészen fel a 8.-ig (ezekről később), ott pedig keressük meg a gemet, majd soron kívül a pentagrammás szobában vonjuk el az Őrző erejét (a piros mezőn kell elsütni), mert később ezért visszajönni kellemetlen lesz. A **CUDGEL OF ENTRY**-vel nyerjünk belépést a kincseskamrájukba, s vegyük fel a **FLAM** rúnát meg a pénzeket. Valahol itt lehetne a **TYM** és a **VAS** rúnákra is szert tenni, de erre sajnos még nem jöttünk rá hogyan, viszont **VAS** rúnát egy másik helyen is találhatunk (hogy hol, arról már halvány fogalmunk sincs, mivel egyszer csak észrevettük, hogy van). Vissza.

A hírhedt **Praecor Loth**-i sír fog soron következni. Szedjük fel a térkép darabokat meg a gemet, majd le. Lentebb keressük fel *Praecor Loth* feleségét, faggassuk ki, s igérjük meg neki, hogy elhozzuk férjének az örök nyugodalmat. Le. A labirintuson többféle irányban is túl lehet jutni, de a platós + fireball részekkel telit inkább hagyjuk ki. A nyíl bal csücskénél van a lejárat. A legalsó szintre már nagyon kell harcolni tudni, hogy túlélhessük. Verjük le az első licset, nyissuk ki az ajtót, majd a másodikat a gólemjeivel együtt. Induljunk el innen keletre, az ugri-bugris helyre. Verjük ki a gömb mellett lévő egyik gyertyát, s így már továbbra is szabad az út. Most jön a harcos-lics, de ha győzedelmeskedtünk indulhatunk tovább, majd be keletre, hogy kinyithassuk a kétszárnyas kaput. A kapun belül van **Praecor Loth**, akit győzzünk meg arról, hogy ő már meghalt, s akkor nekünk adja a kürtöt. Majd a többit is vegyük fel, főleg a **BANNER OF KILLORN**-t vagy mit (az a kék zászló). Ez is megvolna.

Az éteri mezőkön annyi lesz a feladatunk, hogy megszerezzük a **SCEPTRE OF DEADLY SEEKER**-t, majd az utakat végigjárva a nyolcadik gemet is. Ha megvan a **SCEPTRE** (ez kell először, ez a vörös út végén van, a **DESTROYER** mellett), akkor vissza **PITS OF CARNAGE**-be, le a varázsló fickóhoz a második szintre. Adjuk oda neki, mire ad egy palackot, amire nagyon kell vigyáznunk, mert abban van a levegődémon. Menjünk át most az **ICY CAVERNS**-be, el a sáros tócsához, amiben filanium van, *dobjunk bele egy adag*

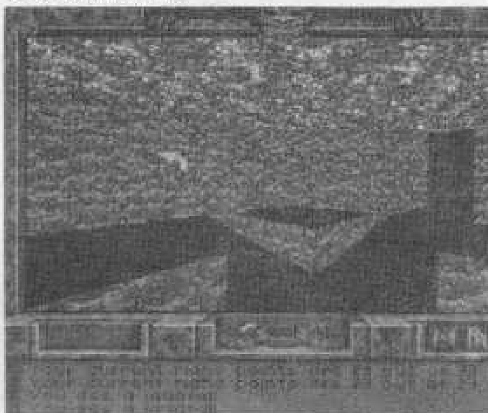
BASILISK OIL-t, merüljünk meg a vízben, majd keressünk valami forró, lávás helyet, ahol ismételten fejest kell bele ugranunk, hogy a saras lötty megszáradjék rajtunk. Legjobb, ha az éteri mezőkben csináljuk, végig a vörös pályán megint, mert ezután a **SIGIL OF** valamibe kell menni, ahol a koponya van. Itt nyissuk ki a palackot (pl dobjuk el, ha máshogy nem megy), de előtte egy **IRON FLESH** italt nyeljünk le.

Vágjuk el az Őrző erejének utánpótlását mindenhonnan, ahol még megvan. Börtöntorony: 8. szint D terem. **Killorn Keep**: egy titkosajtó nyílik a barakkokban, ahol le lehet jutni egy figurához, aki őriz egy ajtót. Öljük le a manuszt, de vigyázzunk, mert mikor meghalna, **HORDLING**-gé változik, s így is le kell csapnunk. Az ajtó előtt közvetlenül használjuk *Altara* botját. **Talorid:** Ahol megcsináltuk az új taloridot (I terem). **PITS OF CARNAGE**: A csapóajtó alatt (1. szint, E-től egyenesen északra). **Praecor Loth**: *Pr. L.* halálával az Őrző befolyása is megszűnt.

Vissza **Killorn Erőd**-be, ahol elmondják, hogy *Mors Gotha* idejött, hogy valami nagy hódítást véghezvigyenek. Ez persze Britannia lesz. Most menjünk be hozzá és öljük meg, a varázskönyvét vigyük el. Azaz csak megpróbálnánk megölni, mert az Őrző az utolsó pillanatban megmenti. Ezt vigyük el *Nysful*-nek, adjuk oda neki. Vissza az éterbe, menjünk végig a kék, a lila és végül a sárga útvonalon. A sárga egy útvesztő lesz, ami tele van agyas-szemes szörnyekkel. Öljünk meg egy-két ilyet, vegyük fel a leesett szemüket és menjünk vissza a kék pályára, a nyelvünket-nem- értő emberhez, adjunk neki kétszer egy darab szemet, mire ő egy **FLYING** tekerccsel viszonozza. Most induljunk végig a sárga úton, első szintről le a másodikra, onnan fel a harmadikra, s ki.

Most már negyedszerre jutottunk el a fehér piramishoz. Észre lehet venni, hogy ha rálépünk egy lépcsőjére, szint vált. Most már narancs színre is tud váltani, kapcsoljunk minden lépcsőt olyanra, s ha jól csináltuk, akkor az egész átvált narancs színűvé és egy teleport megjelenik a gömb előtt. Lépjünk be. Itt a **SHRINE OF SPIRITUALITY**! Lőjük el a **FLYING**-ot, majd felemelkedve dobjuk be a holdkövet a rácsokon belülre úgy, hogy legyen elég hely ahhoz, hogy mi is odateleportáljunk. Varázsoljuk el a **PORTAL**-t, s ha jó helyre dobtuk, már bent is vagyunk (ha nem, akkor töltsük vissza az állást és próbáljuk újra). Vágjuk el az Őrző erejét innen is, majd vegyük fel a középen lévő doboz-szerűségben lévő szív alakú gemet és kerüljünk vissza Britanniába (pl. egy **GATE TRAVEL** a holdkövön, s az elvisz valamelyik másik dimenzióba, vagy haljunk éhen és akkor is visszakerülünk). Vigyük fel az utolsó gemet is *Nystul*-nek, majd hozzuk le az 5. szintre, s aktvizáljuk. Ekkor hatalmas rengés, hullámverések és a kék gem elkezd villogni. Menjünk vissza *Nystul*-hoz, aki szerint elkezdhetnénk a szertartást, amellyel az obszidián megtörne, de meg kell tudnunk 2 dolgot, mikor és hol történt a kő varázslása. *Nell* régebben ezt megemlítette már, úgyhogy mondjuk *Nystul*-nek, hogy **THRONE ROOM** és 4.

Már-már örülne az ember, hogy hipp-hopp vége, de egyszer csak *Julia* betör az ajtón (már megijedtünk, hogy őt is meg kell ölni, mint az áruló *Patterson*-t), s elmondja, hogy rengeteg katona özönlik kifelé a gömbből, majd elviharzik. *Nystul* azt mondja neki, hogy vigye el őt a trónszobába, majd magunkra maradunk, de nem sokáig, mert hamarosan ismét *Mors Gothá*-val kell szembeszállnunk, immár utoljára. Csapjuk le, majd a katonáit is (csak 2-3 darab van belőle fent, de nem muszáj utánuk menni, lehet egyenesen a trónterembe mászni). Aztán irány a trónszoba, ott szóljunk *Nystul*-nek, hogy készen állunk a szertartás megkezdésére... Érezzük, hogy a démon kitörni kívánkozik, az ereje szétáramlik tüdőnkben, majd szánkhoz emeljük **Praecor Loth** hatalmas kürtjét, s emberfeletti erővel belefújunk. Tut.



A trónteremet pásztázza ismét a kamera, s mutatja *Mirandá*-t, *Nystul*-t és *Lord British*-t trónján, majd az óriási, színes ablakra közelít rá. Az elkezd repedezni, majd szilánkokra robban szét és vele együtt a fekete obszidiánkő-burok. Ismét legyőztük az Őrzőt — mondja *Lord British*, majd azzal nyugtat minket, hogy végre újrakezdhetik az újjáépítési munkálatokat, mert amíg mi a gem alatt voltunk, a Guardian sem tétlenkedett. De hát így egy év múlva lesz legalább még egy ünnepség, s... Lesz legalább **UUW3** is stb.

Ne ijedjetek meg! Ezzel még messze nincs vége, mivel a fönti igen sűrű infóhalmaz megemésztése csak sárkányoknak lehetséges, meg nem is teljes, úgyhogy személyeket meg helyszíneket, illetve a kis **QUEST**-eket még részletezzük. No meg esetleg ha valaki nem tudna valamilyen szörnyet lecsapni (pedig mindegyiket meg lehet ölni **EASY**-ben, csak fokozatosan kell kötekedni), vagy ha valamilyen ajtó kulcsát elvesztette, írunk nekik is valami kis segítséget.

Először jöjjön ez. Most a kimentett állás sokkal kompaktabb, de ha valami disznóságot akarunk csinálni, itt is próbálkozhatsz. Először mentsük ki, majd készítsünk egy másolatot a **PLAYER.DAT**-ról. Ezután a **PLAYER.DAT** 33-tól kezdődő byte-jait írjuk át egészen 54-ig, pl. DD-re. Hívjuk vissza az állást, verd le a szörnyet vagy nyissuk ki a zárat **PICK LOCKER**-rel (mert megnőtt a **LOCK PICKING** skillünk), majd mentsük ki az állást, és másoljuk rá a **PLAYER.DAT**-ra az eredetinek a másolatát, s mintha nyoma se lett volna, a szörnyön/ajtón kívül.

Emberek

(Mit lehet velük dumálni, milyen infót mondanak stb.)

BRITANNIA

DUPRE: Régi jó haver, de most nem fog velünk együtt küzdeni. Ha valaki nem ismerné, elég annyi róla, hogy a szobája teli van sörösüvegekkel (nem is üresek), illetve borospalackokkal és így mindenki rájön, hogy milyen jó haver is ez a Dupre **(Miről van már megint szó? — Dupre)**. Amúgy egy eléggé iszákos ember, amikor a **Liceum** városában járt, akkor nem a **Liceum**-ot és *Nelson*-t látogatta meg, hanem inkább a csapszéket. Érthetetlen viselkedés. Amúgy ő még a vár egyetlen igazi kalandora, mert *Geoffrey* és *Iolo* már igencsak megkorosodtak, *Master Syria* meg csak egy zöldfülű nő kalandok terén. Első találkozásunkkor elmondja, hogy nagyon veszélyes hely a csatorna rendszer, egyre rondább és veszélyesebb szörnyek jelennek meg. Ad egy kulcsot is, amivel lejuthatunk (ez az L3-at záró ajtót nyitja). Később ő fog elmenni vizért, ha már az **ICE CAVERNS**-t felfedeztük, hogy hozzon a vár többi tagjának. Egyszer megmenti *PATTERSON* életét is, aki épp az italok körül ólálkodott és megtámadta egy patkány (hogy miért volt épp ott *Dupre*?). Más fontosat nem is fog nagyon csinálni.

MASTER SYRIA: Egy várbeli mitugrász nő, akinek annyi haszna van, hogy taníthat, azonkívül *Patterson*-t megvédi (persze csak szóban) gyilkos tette után, hogy milyen bátor ember is volt, mert tudta, mi fog történni és puszta kézzel kiállt Britannia legfélelmetesebb harcosával (ezek lennénk mi). Meg amikor *Mors Gotha* átjön Britanniába üdülni, mindig pampog, hogy neki kell megküzdenie vele, hol van, kerüljön csak elé, majd ő megmutatja. Sokat ugrándozik még, hogy nem nagyon talált igazi ellenfelet, amikor *Geoffrey*-val kiállt, hamar lefegyverezte meg hasonlók. Igazán nagy szerepe nincs. A börtön előtt található, *Geoffrey* szobája előtt leggyakrabban.

PATTERSON: Az előző részekben az Őrző csatlósa volt, de aztán a jó útra térítettük. Kedves ember, *Lady Tory* szerint nagyon tisztel és szeret minket, legyünk mi is kedvesek hozzá végig, kivéve mikor már le kell csapni *Nelson* gyilkossága miatt. Ugyanis az Őrző mindig őt környékezi meg a legjobban az árulással és nem is marad neki más hátra, mint hogy először suttyomban megölje *Lady Tory*-t, mivel ő volt egyedül az, aki felismert volna egy árulót viselkedése alapján, s különben is figyelmeztetett minket már, hogy *Patterson* nagyon különösen kezd viselkedni mostanában. Amikor lebukik az itallerakatnál azzal akar kibúvót keresni, hogy *Dupré*-nak akart felvinni valamennyi italt, mert mostanában nagyon morcos. Az igazság pedig az, csak nem meri kimondani, ő akart berúgni, azzal a nemes céllal, hogy elhallgattassa az Őrző adta belső hangot, amit így akar kikerülni a **Killorn**-i *Lobar* is. Milyen újfajta ötlet. Igen, mintha állandóan hallanánk mi is már azt a belső hangot. Hogy is lehet elhallgattatni?

TOLVAJ: Valami *Ghoss'p* a neve. A 3. szinten van. Épp bejött a várba az ünnepségre, hogy jó üzletet csináljon magának, amikor észrevette, hogy be lett zárva. További faggatás után kiderül a foglalkozása és hogy nála „*felejtettük*" a zsebóránkat. Megkérhetjük, hogy menjen fel a börtönbe. Erről meggyőzhetjük beszélgetésünk során (úgysincs mit tennünk, odafönt legalább kapunk kaját meg 5 évet) vagy nekieshetünk, s mielőtt teljesen szétvernénk a képét, úgy dönt, hogy mégis jobb fent és elindul a létrán felfelé. Ezután a börtönben találhatjuk meg, de semmi szükségünk sem lesz rá. Cuccai között van egy **LOR** rúna meg pár érdekes csacskaság.

LORD BRITISH: Régi ismerősünknek ebben a részben nem sok hasznát vehetjük. Az elején ő tartja meg az ülést, hogy mi is a teendő, s ha betérünk hozzá, hogy néha meggyógyítson különleges erejét használva, kiderül, hogy most nem működik. Aztán amíg nem beszélünk *Nanná*-val a munkásosztály felemelkedését illetően, mindig csak örvendezik nekünk, semmi több, de utána, ha elmondjuk neki a problémákat, mindig letussol, hogy most magány kell neki a helyes döntés meghozásának érdekében. *Nanna* ügye ezzel le is van zárva, mert azonkívül, hogy gondolkozik, semmit nem csinál egészen a legvégéig. A szobájában lévő bezárt **MASSIVE** ládában 3 darab friss szemgolyó (ami kell az idegen mágusnak) pár drágakő található.

NELL: Ez a szolgálólány annyit segít, hogy a borzalmak reggelén, úgy amikor négyet ütött a harang, a trónszoba felől szörnyű, suttogó kántálást hallott. Ez az adat a legvégén kell *Nystul*-nek.

FERYDWIN: *Ferydwin* sem jó sokra, de legalább van, akit gyanúsítanak *Lady Tory* megölésével egy ideig, amíg *Patterson*-t el nem kapjuk. Miután tisztázódott a gyanú alól, lehet bocsánatot is kérni tőle (ha akarunk).

GEOFFREY: Régi barátunk, de itt csak tanításra jó, meg egyszer ad valami infót is.

CHARLES: Az egyetlen hasznos szolga. Eleinte figyelmeztet minket, hogy fogytán a víz, s ha nem szerzünk valahonnan, akkor nagy baj lesz, mert az obszidiánbúra (pontosabban gömb) a föld alatt is folytatódik és elvágta a kút utánpótlását. Később talál egy kulcsot is (aminek segítségével eljuthatunk a 3. szint 1 termébe, s ott felvehetünk egy másik kulcsot).

LADY TORY: Egy pirosruhás néni, mindig figyelmeztet minket a várban lévők lelkiállapotára, ő lesz az első áldozat. **CHARM**-ot tanít.

IOLO: Ez is egy bajtárs, csak már idősebb. A várban nem sok mindenre jó, itt-ott meséli, hogy egyre rosszabbak odalent a szörnyek, de majd az éteri mezőkön is találkozunk vele, csak akkor fényleni fog a szeme. Nem akar hinni a szemeinek, hogy mit kerülünk mi így az álmaiba, s ha meggyőznénk róla, hogy mi tök ébren vagyunk, akkor addigra már csak egy infót adhatna, vagy a **SCEPTRE OF DEADLY SEEKER** hollétéről vagy a négy útról meg a piramisról, majd felkel és ezzel eltűnik az éterből. Reggelre persze nem emlékszik az álmaira. A kék útvonalon találhatjuk meg.

JULIA: Ő egy állandóan bizalmatlankodó kézműves nő, oktatásra nagyon hasznos. Nincs sok szerepe, de mindig aggódni szokott, nyugtassuk meg és lehetőleg sose röhögjük ki. Egyszer nagyon leszúrja *Patterson*-t, mikor az nyilakat akar készíteni és elrontja.

NANNA: Később meg is kíséri az Őrző, hogy ha segít neki, akkor elviszi egy olyan világba, ahol mindenki egyenlő, nincs szolga, se úr de azt is elmondja, hogy az Őrző akkor olyan furcsán nézett ki, szakálla is nőtt, meg olyan németes volt a kiejtése, és nagy volt a Tőke. Szerencsére ő nem ugrik be neki, pedig előtte egyszer elmondja a munkásréteg követeléseit, hogy ne szolgáknak hívjuk őket és a vár döntéseibe ők is beleszólhassanak. Megkér minket, hogy mindenképpen terjesszük fől javaslatát *Lord British*-hez. Még egyszer a végefelénél érdemes odaszólni, amikor már rajtunk/bennünk van a démon, mert ekkor leszúr minket, hogy minek járkáljuk össze a palotát, miközben vastag porcsíkot húzunk mindig magunk után (mivel a sárból darabkák esnek le). Egy szobában alszik *Nell*-lel.

NYSTUL: Ismerős lehet a neve. Itt ugyan nem 16. szintű **(na ugye, olvasunk mi AD&D-t)**, mert valószínűleg csak 15, mint a maximum, meg amúgy semmi köze a *Greyhawk*-i *Nystul*-hez. Őhozzá kell mindig elvinni a gemeket, ilyenkor a 4. pontot (**I HAVE A GEM TO TREAT**) használjuk, majd adjuk oda neki, s mire visszakapjuk már használható is. Eleinte mond egy- két infót, hogy magát az obszidiánkövet varázsolni is roppant nagy feladat, nemhogy ekkora mennyiségben, de aki ezt varázsolta annak nagyon magas szintűnek kellett lennie, hogy elkerülje az esetleges visszhang effekteket, s ha ez nem ment neki, akkor találkozni fogunk esetleg egy kisebb példánnyal is (ami az 5. szinten van). Később sokszor mond még egy-egy csipetnyi infót, hogy de jó lenne, ha meglenne neki az a könyv. Elmesélhet még más dolgot is, de arra ne vesztegessük a drága helyet. A könyvtára szobájából nyílik, ahol halom poén dolgot lelhetünk, pl. *Oz a nagy varázsló, Neuromancer, Tyball legyőzésének dicsőséges históriája* (vagy ilyesmi), sőt egy bezárt, szétverhetetlen ládában a *„SEX WITH MADONNA"* c. antik ritkaságot lelhetjük fel. Ejnye-bejnye, ezek a mágikus tudományok, micsoda arkanisztikus dolgok! Onnan egy teleport kutatószobájába levisz, ahol pár rúnát lelhetünk.

NELSON: Ő a **Líceum** feje, a nagy dolgok tudója. Eléggé mártír egy alkat. Jó sok mindenre taníthat, de akkor iparkodva tanuljunk, mert nem lesz meg mindvégig ez a fickó. Ritkábban csinál valami felfedezést, hogy az obszidián visszajelzéseket ad egyes dallamoknak, és hogy egyre jobban vékonyodik. Egyszer már amikor nagyon bent vagyunk a játék közepében, azzal fogad minket *Miranda*, hogy nézzük meg mi van *Nelson*-nal, mert egész nap csak fel-alá rohangál. Mikor a szobájába érünk, *Patterson*-nal együtt van, s azt mondja, hogy roppant fontos dolgot tudott meg. *Patterson* állandóan akadályoztatni fogja mondanivalójában, de mi csak erősködjünk, hogy mondja csak. Amint valami tényleg nagyon fontosat ki akarna mondani, *Patterson* előhúz egy tőrt és ledöfi! Ezután nekünktámad, immár csak pusztakézzel. Addig ne nagyon üssük, amíg egy őr be nem jön, annak magyarázzuk el, hogy mi történt, majd beleegyezik, hogy lecsapjuk. Hát csapjuk le a kétszeres gyilkost (ugyanis *Lady Tory*-t is megölte már addigra, de csak így fog kiderülni, hogy ő volt az áruló).

GOBLIN *#1*: Ha megöltünk a 4. szinten a parton minden **BLOOD WORM**-öt, akkor megköszöni segítségünket és elnevez minket **WORMSLAYER**-nek, ami **FÉREGGYILKOS**-t jelent (rettenetes egy cím, de jobb lenne a **KUKAC-HÓHÉR** vagy hasonló). Cserébe ad valami kevésbé fontos cuccot, de azért csak tegyük el. Oktathat **TRACKING**-re, ha oda tereljük a beszélgetés témáját. Elmondja, hogy idén is a vár alatti csatornákhoz jöttek, hogy gubizzanak egy picit a lefolyók maradékaiban, meg pecázgassanak, de kimenni már sajnos nem tudtak. Ne támadjuk meg őket. Lehet velük csere-berélni, ám nincsen nagyon értelme cuccuk.

GOBLIN — DRIPPER: Ez a gobb egy kicsit beljebb van. Állandóan krákog, meg köszörüli a torkát, mondván, hogy az itt töltött ideje alatt edz a távba-köpő versenyre, mert ha egyszer hazakerül, be fog nevezni és nyerni fog. Ha megkérjük, hogy mutassa be, nem fogja, mert túl szép látvány lenne nekünk az a magas röptű egyben maradó, kemény nyálcsomó. Piát nagyon szívesen cserél velünk valamilyen cuccáért, de ennek sincs sok hasznos cucca.

GOBLIN — ROGWUMP: Legyünk hozzá udvariasak (kéri, hogy mutatkozzunk be), majd elmondja, hogy ő **ROGWUMP** és nagyon unja már a kosztot, mert mindig csak hal, hal és hal. A múltkor látott egy szép, színes repülő halacskát, nosza gondolta megfogja és lesz egy kis változatosság a napirendjében. Ki is tett egy tükrös üveget, a hal meg röpült, hogy megnézze magát, aztán nekiment és ki is loccsant az agya. Nagy sajnálatára azonban ez is csak ugyanolyan ízű hal volt, mind a normális kis lubickoló.

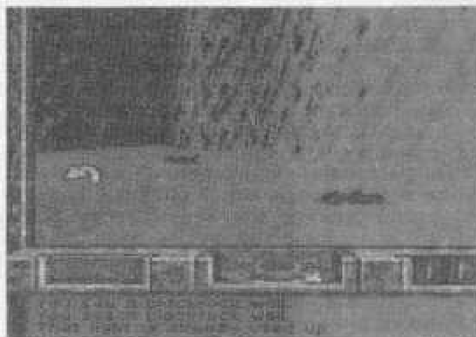
1. SZINT: Itt csak nyissunk ki minden rejtett ajtót, a későbbi kellemes közlekedés érdekében. Nagyon sokat csak a másik oldalról lehet. A 3. szintre levezető lejáratot védő ajtó a *Dupré* adta kulccsal nyílik.

2. SZINT: Nincs sok érdekes. A fegyverraktárat nekünk csak **CUDGEL OF ENTRY**-vel sikerült kinyitni, pedig a tolvaj mesélt valamit egy zöld szörnyről, akinél most lehet a kulcs (ugyanis a tolvajnál volt, de amikor ezzel csatázott, elejtette). A pia- és kajaraktárban pedig rengeteg pia és kaja van (félelmetes, mi?). A 2. szintnek abban a részében, ahova *Nystul* szobájából lehet lejutni, nyílik egy titkos ajtó, ami 2 rács mögött lévő kis szörnyhöz vezet, az egyik egy nagy patkány, a másik meg egy **ACID SLUG**.

3. SZINT: Az elején lévő 2 fejetlent alacsonyabb szinten inkább hagyjuk békén. A vizes rész végére csak akkor érdemes menni, ha már *Charles* odaadta a régi kulcsot, mert amúgy nem juthatunk be a **HAUNT** *kincséhez*. A 4. *szintre* lejutás a fontos.

4. SZINT: Itt is csak az átvezető rész a legfontosabb, a többi puszta kincsszerzés. A goblin telepre nem lesz sok szükségünk, se a **REAPER**-nél ami van. Talán hasznát vehetjük a **REAPER** kincsei közül a **TREMOR** scrollnak.

5. SZINT: Itt a Kapu a legfontosabb. Átjárókat találhatunk a vízesések alatt, de ott is csak kincsek vannak.



PRISON'S TOWER

Itt annyi dolgunk lesz, hogy a legfelső szinten lévő *Bishop*-ot kiszabadítsuk. Ehhez kell két pár fraziumkesztyű, amit a kovácsnál szerezhetünk be, de sajnos ahhoz meg kell őt ölni. Persze ahhoz, hogy felkerülhessünk *Bishop*-hoz a főnöktől kellene engedélyt kérnünk, de jobb ha inkább azt is halomra szúrjuk. A legegészségesebb minden gobb kiirtása, amit a troll meg is fog helyettünk tenni, csak ki kell szabadítani.

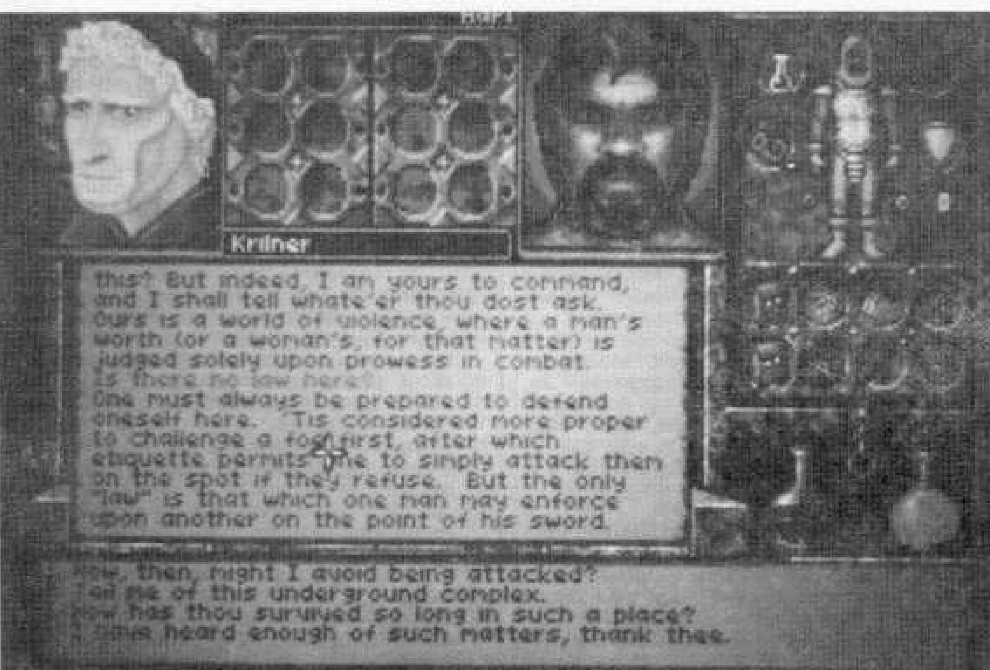
BISHOP: Ez az e sikbéli alteregónk, az itteni avatár. Szakállas, őszhajú és azt mondják róla, hogy roppant veszélyes fickó. Ha fent elbeszélgetünk vele, az lesz a vége, hogy biztat minket munkák folytatására és az Őrző hatalmának gyengítésére. Az itteni felkelők vezetője. Ahhoz, hogy kijusson, ki kell irtani minden goblint (vagy irtatni a trollal), majd hozni neki 2 pár frazium kesztyűt, az egyiket azért, hogy mi is kikerüljünk onnan. Vagy nála vagy egy másik cellában 2 nappal ezelőtt egy kis blackrock gem jelent meg, majd nagy nehezen, sok ember segítségével ki sikerült onnan hozni, s a nagyfőnökhöz került (ha memóriánk nem csal).

NAGYFŐNÖK: Eleinte be lehet neki mesélni, hogy mint az Őrző küldöttje vagyunk itt, de pár szó után mindenképpen odáig fajul a dolog, hogy rájön igazi mivoltunkra, s el akar minket intézni.

VESZTEGETŐK: A legalsó szinten vannak, 2 db. Kb. 5-10 arany mindegyiknek megteszi, *persze meg is lehet támadni*, csakhogy az első szinten szokatlanul sok goblin van.

XXX: Ez a fickó akit meg kell ölnünk, a neve már nem ugrik be. Ott van a halom sértegetős között.

KOVÁCS: Nem akarja ránk vesztegetni az idejét, mert nagyon nagy gondban van, mindig azon őrjöng, hogy ki volt az a hülye aki fraziumból kesztyűt akar csináltatni. Ezzel se lehet sokat tenni, de ha meghal, maga után hagy 2 pár kesztyűt (mindegyik frazium).



TROLL: Nem valami jó beszédpartner, de ha már szabad és a goblinok sem élnek, jól taníthat fegyvertelen harcra. Később egyszer egy üzenetet is átad, amit *Bishop* küldött, hogy Z-t, a mágust mindenképpen látogassuk meg.

KILLORN'S KEEP: Ez egy lebegő erőd, mely az Őrző erejének segítségével lebeg a puszta felett, hogy a nomádokat rettegésben tartsa. Nagyon lojálisok az Őrzőhöz, csak egy-két csendes forradalmár akad. Az őröket ha megkérdezzük, mindig Killorn Erőd szépségéről beszélnek, de látszik rajtuk, hogy a szokványos turistacsalogató szöveget nyomják, amit betanítottak nekik az iskolában. Hiába, az idegenforgalom és az abból befolyó bevétel nagy úr ott is.

ALTARA: Ő az egyik ilyen forradalmár. Az ottani világ mágus-tanácsának tagja, s azok ott elhatározták, hogy az Őrző nem sok jót csinál. Ahhoz, hogy megnyerjük segítőtársunknak, meg kell győznünk róla, hogy nem vagyunk árulók. Először egy ékszeres tőrt ad, amivel a britanniai kastély 4. szintjén lévő, H pontban röpködő kihallgató impet kell elhallgattatnunk, s csak ezzel a tőrrel nyerhetünk oda bejárást. Ha megvan, ad egy fekete gyöngyöt, s elmondja, hogy szerezzük meg a hozzávalókat, amiről már írtunk. Ha a botja is elkészült, azután csak egy segítséget fog adni, az **ENCHANTEMENT** varázslat receptjét. Mikor *Mors Gotha* megérkezik az erődbe, ő addigra eltűnik, csak egy üzenetet hagy.

MYSTELL: Az itteni főnök, bár amikor idejön *Mors Gotha*, eléggé megnyirbálva érzi hatalmát. Ha először vagyunk az erődben, el kell hozzá mennünk. Ajánljuk is fel segítségünket, hogy ne legyünk neki gyanúsak, s azt mondja, hogy szemmel kéne tartani *Altará*-t, s ha bármi konkrét dolgot kapunk tőle, ami bizonyítaná, hogy lázadó, adjuk át neki. Ha odaadjuk neki a tőrt, amit *Altará*-tól kapunk, egy ideig elégedett lesz, de *Altara* nem, s *Altará*-nak még azonnal le is kell csapni az őrparancsnokot, hogy ezután egyáltalán meg merjen bennünk bízni. Tehát inkább ne tegyük. Ha beszélünk vele, feltesz pár kérdést:

neved — ami
honnan jöttél — (mindegy, csak ne Szibériát válasszuk, mert arról nem is hallott)
melyik városnak esküdtél fel — Mashan
mi a 7. a 8 erény közül — SILENCE

MORS GOTHA: **Killorn** világának avatárja, ő az itteni alteregónk, csak az elég szokatlan, hogy nő. Ne legyünk feministák, miért ne lehetne egy nő is avatár? Igaz, hogy le is fogjuk győzni, hehehe... Amúgy amikor találkozunk vele, felajánl egy kis szövetséget is, de sajnos nem ez a játék célja, meg különben sem elég szép nő ahhoz, hogy „szövetkezhessünk" vele. Kétszer kell lecsapni, mert egyszer a Guardian elviszi.

MELZAR: Ő a boltos-mágus. Tud azonosítani cuccokat ($15), feltölteni varázsvesszőket ($60/5 töltet) és ami a legfontosabb, varázsitalokat árul. Ha varázsitalokról kérdezzük, háromféléből választhatunk, olcsó, drága és speckós. Nagyon sokszor előfordult nekünk, hogy ha mint speckós akartunk venni egy potiont, de ott nem különleges nevet gépeltünk be, hanem mondjuk **GREATER HEAL**, akkor mindössze 15 pénzért odaadta!

ÁRUSOK: Az egyik mindenképpen le akar minket beszélni, hogy nála vásároljunk, míg a másik egy tipikus csupafog bazárárus, aki ránk akar valamit sózni, de egyiknél sincsen nagyon klassz stuff.

KIRÁLY: Kedves, öreg király, aki nagyon szeret a múltról beszélni, főleg arról az időről, mikor legyőzték *Praecor Loth* csapatait és hogy hogyan vesztették el a **Killorn**-i zászlót. *Thibris* a neve.

OGRI: Egy öreg várbéli szolga, aki nagyon sokat tud erről a helyről és nagyon örülne, ha visszahoznánk neki Killorn zászlaját a kék sassal. Akkor elmondana nekünk nagyon titkos dolgokat is a várról.

LOBAR: Ez is egy jó figura. Nagyon tehetséges harcos volt valamikor, sok tornát meg is nyert, úgy emlegették már mint az ifjú *Mors Gothá*-t, s egy nap meg is kapta a Belső Hangot, amelyet az Őrző a kiválasztottaknak ad csak. Arra kötelezte, hogy öljön meg neki egyes embereket, s a Belső Hangot pedig úgy lehet elnémítani, ha állandóan részeg, s így mellesleg nem is lesz másnapos. El tudja mondani a nyolc itteni erényt (**VIRTUE**): **SOBRIETY, PUNCTUALITY, OBEDIENCE, VICILANCE, CONFORMITY, EVRECIENCY, SILENCE, DILIGENCE.** A hetediket kérdezni fogják egyszer, csak azért írtuk le.

KINTARA: Egy messzi földről jött utazó ő is, akit nem érdemes titkosabb dolgokról kérdezgetni, mert csak felizgatja magát. Beszél valamennyit egy narkóról, a **DREAMSPICE**-ról, amire sajnos a játékban nem akadtunk.

TESTÖRP: Nekünk csak a végén jött elő. Ő állította fel a vörös mezős csapdát a második szinten, úgyhogy érezze bosszúnk tüzét, haljon meg.

ICE CAVERNS: Vigyázzunk mert van ahol beszakadhat alattunk a jég, s akkor úsznunk kell. Van olyan talaj is, amin elkezdenünk csúszkálni, ezen nagyon óvatosan és lassan haladjunk csak, mert különben ide-oda fogsz pattogni a falakon. A yetikre nagyon vigyázzunk, igen nehezek.

MOKPO: Ez a szerencsétlen egy álomvilágban él (pontosabban az éteri űrben), s nem is hiszi, hogy ez itt más lenne, mint egy rémálom. Nagyon fél a yetiktől, s hasznos infót se tud sokat. Találkozhatunk vele az **ETHEREAL VOID**-ban is, ott sokkal nagyobb a szája, s **MOKPO THE MIGHTY** névvel illeti magát, sokat tud mesélni az ottani világról.

SZELLEM: Ő volt ennek a birodalomnak az uralkodója, de egyszer az Őrző segítségét kérték, s az meg is adta nekik, majd egy idő után elkezdte őket is kihasználni, kitermeltetett egy csomó filaniumi sarat, ami csak itt terem. De egy nap arra lettek figyelmesek, hogy nagyon rossz lett az időjárás és a szökőkút befagyott, s utána az egész város is. Itt maradt, hogy vigyázzon arra, ami itt van, s hogy az Őrzőtől megszabadítsa ezt a helyet.

1. SZINT: Egy jéggólem állja el utunkat, ha a zsiliphez akarunk menni, s azt mondja, hogy ide csak a két kezelő juthat be együttesen használva kulcsukat. Mivel azok már rég az enyészeté lettek, üssük inkább le a gólemet. Beljebb, a kapcsolókhoz egy **LEAP**-pel ugorjunk át. Most az utána lévő labirintus egyes szárnyait a kapcsolók különböző állítgatásával szabályozhatjuk. Szerezzünk meg először egy kulcsot, majd a kapcsolókkal az ajtóhoz jussunk el, azt nyissuk ki és húzzuk meg a láncot.

Kulcshoz: Kar fent, kétállású kapcsoló fent, gomb kint, lánc fent

Ajtóhoz: Lánc fent, gomb bent, többi lent

TALORID

Ez egy furcsa világ, emberek nincsenek, csak hatalmas sejthez hasonlító intelligens taloridok és pár tucat szőrnyen kinéző, láb nélküli vorzok. Mivel azok nem tudnak lépcsőt mászni, vagy ugrálni, itt minden csúszdákkal és dobbantókkal van megoldva, a járás egy ideig még szokatlan lesz. Egy darabig nem fogják beszédünket megérteni, majd átváltanak telepatikus kapcsolatra. Mindig kezdjük azzal a beszélgetést, hogy bemutatkozunk (*I am Avatar*-t értik, a másik nevünket nem). Minden taloridnak meghatározott szerepe van.

DATA INTEGRATOR: Ő az, akihez fordulnak a taloridok, ha nem tiszta a cél, amit el kell érniük vagy ha túl komplex a dolog. Leggyakrabban információs kristályokkal foglalkozik, meg a dolgok működésével.

FUTURIAN: Csak azután mehetünk be hozzá, ha már a *Historian*-nal beszéltünk. Ő válaszol minden, a jövővel kapcsolatos kérdéseinkre. A raktárszobájában találhatók azok a dolgok, amikre feltétlenül szükségünk lesz a jövőben. Sokszor kell ingáznunk a *Futurian* és a *Historian* között.

HISTORIAN: A múlt ismerője, s mint ilyen ő emlékszik egyedül arra, hogy a talorid valaha egészen más volt, hatféle(!) nemmel, de miután eljött a *Guardian*, a hatékonyság érdekében egy lett. Eléggé lázadó alak, ám vállaljuk el, hogy segíteni fogunk. Sok szépet tud mesélni.

DIALOGICIANS: Ezek akkor használhatók, ha valamit nem tudunk pontosan megfogalmazni, vagy nem tudunk helyesen feltenni kérdéseket. A raktártermük is tele

van papírokkal. Egyszer lesznek hasznosak, amikor egy kérdést pontosan meg kell fogalmazni a **Data Integrator**-nak.

ELOEMISONATR: Ennek sok hasznát nem vesszük, noha hozzá irányítanak minket, ha a **blackrock gem**-et keressük. Csak kötekedni lehet vele.

RUNEKEEPER: Ez a talorid vigyáz a rúnákra. Igen sok **KAL** rúna hever a szobájában. Beszél egy keveset a rúnák gyártásáról is, de számunkra nézve csak esetleg a rúnái lehetnek hasznosak.

DUCTOSNORE: Ő a mostani nagyvezér, aki felügyel az elpusztult taloridok reprodukciójára. Önnön bevallása szerint egy nagy egyéniség, és a nagy unalom alatt kifejlesztette a humorérzékét is, ami ugyan elég sajátos, mert arról van szó, hogy amikor egy betű leesett egy feliratról, ahelyett, hogy visszatette volna, inkább otthagyta. Ha-ha! Ezzel az eggyel kell megmérkőzni, nem lesz nehéz. Ha megcsináltuk az újat, az nagyon elfoglalt lesz, s nem sokat dumcsizhatunk vele.

VORZ DUCTOSNORE: Ez olyasmi, mint a fenti *Ductosnore*, csak ez a vorzokat gyártja. Elmondja róluk, hogy fizikai és rendfenntartó munkákra csinálták ezeket a számunkra különös lényeket.

PITS OF CARNAGE

Ez egy kegyetlen világ, ahol mindig veszélyben forog az életünk és csak akkor becsülnek meg, ha minél több embert le tudunk győzni. Eleinte ehhez kell magunkat igazítani, s a hétköznapi harcosokba belekötni, vagy ha ők kötnek belénk, akkor elfogadni kihívásukat. Kábé 5-10 fickót/nőt le kell csapnunk, s utána normálisan is szóbaállnak velünk. Ha legyőztük *Dorstag*-ot, az is megeshet, hogy kihívásunkat visszautasítják.

KRILNER: Ez egy nyápic figura a blackrock kapu közelében. Nagyon retteg, mert rettentő gyenge, de ha nem fogadjuk el rabszolgánként, akkor azt úgy veszi, hogy meg akarjuk ölni, szóval legalább lesz egy rabszolgánk. Érdekes infót nem nagyon mond, csak a Verem eredetét meséli el.

MÁGUS NŐ: Jó nagyképű nőszemély, igazi varázshatalma pedig nem is olyan nagy, roppant hamar le lehet nyomni. Ha kihívtuk párbajra (már pedig ki kell hívnunk), akkor tűzlabdákkal meg villámokkal szeretne minket elintézni. Információt se nagyon mond, csak a 2. szinten lévő mágust említi meg, azonkívül elmondja az éhségcsillapítás varázslatának receptjét.

ÖREG: Ennél lehet fogadni az életünkre. Ha legyőzünk 5 embert, már 40 aranyat ad vissza a fogadáshoz szükséges ötből.

MÁGUSFIÚ: Szerencsétlen ember, aki inkább kikerüli a harcokat, mivel mágus ugyan, de támadóvarázslatból gyengén áll, van neki **MAGIC ARROW** meg hasonló vicces dolgokhoz elegendő rúnája. Mit nem adna egy FLAM rúnáért. Ha hozunk neki, elmeséli a VALOR varázslat castolásához szükséges rúnákat.

DORSTAG: Ő az itteni főnök, ha legyőzzük, mindenki minket fog tisztelni. Csak távolról veszélyes, mert nagyon jó lövő és varázs-számszerija van.

ZARANTHUS: A második szinten van, nagyon hasznos ember, kulcsfigura. Elmondja, hogy mennyire nem kedveli ő sem az Őrző műveleteit, s ha nem teszünk ellene valamit, akkor hamarosan túl hatalmas lesz. Ezért elmondja, hogy egy palackba zárt légdémonnal sokkal előbbre volnánk, de azt csak akkor adhatja oda, ha előbb valami információt szerzünk barátja hollétéről. A haverja az éteri mezőkben a piros út végén pusztult el, ahol a **Destroyer** is van. Mivel *Zaranthus*-nak elég, ha a barátjánál lévő nagyon értékes **MACE OF DEADLY SEEKER**-t hozzuk el, kapjuk fel onnan s adjuk neki át. Megkapjuk a palackot. Vigyázzunk rá, mert ha rossz helyen törjük el, akkor belehalunk.

TROLL: Ennek egy irtó értelmes fehér kavics-fekete kavics játéka van, amelynek az a lényege, hogy ki kell húzni egy kavicsot, s aki a feketét húzta, az vesztett. Aki a fehéret az meg... Ööőő, erre pontosan már nem emlékszünk. De nagyon örülni fog, ha játszunk vele egy-két kört, majd odaadjuk a szürke kövünket is, hogy ki legyen neki az egész készlete. Ekkor felajánlja a segítségét a **blackrock gem** megszerzésével kapcsolatban, mert azt mondta, hogy csak barátoknak segít, s így minket is azzá fogadott. Most már nyugodtan mehetünk *Dorstag*-hoz. Ja, *Dorstag* csúnya sebhelyét is ő csinálta egy előzetes nézeteltérésük után. Úgy beszéljünk hozzá, hogy azt egy troll is felfogja (pl. **HELLO TROLL**-nál ne cifrább üdvözlést).

2. SZINT: Csak a *Zaranthus*-hoz közeli rész méltó említésre. A kapukat úgy nyithatjuk ki, ha elmegyünk a túlsó oldalára és az ottlévő gombot nyomjuk meg, s az utunk szabad. *Zaranthus* szobájától nem messze van az idéző-szoba, ahol ne próbáljuk ki a megadott varázslatot, mert egy **HORDLING** fog belénkakaszkodni. A lejárat felé lesz egy szoba, ahova belépve szintén egy **HORDLNG** fog kötözködni.

3. SZINT: Itt csak a lics titkos terme és a troll a fontos, esetleg az a pár kincs, ami a **DIRE REAPER**-nél van, de csak óvatosan, mert igen félelmetes ellenfél.

...valamilyen ACADEMY:

ELSTER: Ez egy gyáva *neophyt*, akinek nincs elég mersze letenni a vizsgát, de már itt vár pár éve, mivel a gomb megnyomásakor meg kellene jelennie valamilyen tanárnak, ami már egy jó ideje nem történik, s ő semmi kiutat innen nem tud. Ha már visszajutottunk a tetejéről, kiderül, hogy mégis megpróbálta. Maradványait a középső ráccsal lezárt helyen találhatjuk meg.

1. SZINT: Ha benyitunk az ajtón, a terem közepén van egy aranyláda, de a padlón egy plató is van, ami az **EOB**-ból már ismerős lehet, mert szépen lezárja az ajtókat. Itt a jobb szélső úton menjünk tovább a második szintre.

2. SZINT: Itt csak vigyázni kell a lépéseinkre. Sok kincset is össze lehet szedni, de nincs sok hasznuk. Van pár gyorsaság itala is. Keressük meg a kijáratot, ahol egy változó magasságú út lesz, s állandóan nyilak röpködnek felénk. Vegyük fel azt a varázspálcát azért. Legyen sok **VP**-nk, mikor ide belépünk.

3. SZINT: Jó nagy terep lesz, menjünk el mind a négy sarkába, a szörnyeket természetesen csapkodjuk le, szedjük fel a kulcs(oka)t, s ha van kedvünk, a kincseket is. Keressünk egy bezárt ajtót, s ha kinyitottuk, ott bent lesz a feljárat.

4. SZINT: Lávás pálya. Sokat kell ugrálni. Ilyenkor mindig kapcsoljuk **LOW**-ra a **DETAIL**-t, mert sokkal jobban ugrik a gép. Ne használjunk **LEAP**-et, mivel akkor mindig beverjük a fejünket a plafonba, s visszazuhanunk. Ha **LOW** a **DETAIL** arra is figyeljünk, nehogy túlcsússzunk és csak a széléről ugorjunk le. Két egymás után lévő gombot nyomjunk le a baloldalon, s tovább is juthatunk.

5. SZINT: Itt kapcsolók segítségével kell egy rácsot felhúzni. Az egészben csak ott van furfang, hogy a kapcsolók előtt van egy-egy kis billenőlap, amire vigyázzunk. Ha akkor húzzuk meg a láncot a rács előtt, ha még nincs minden rendben, egy csontváz fog megjelenni, s belénkkötni.

7. SZINT: Ez is ugrándozós pálya. Minden kis oszlop tetején van egy nyíl, ami azt mutatja, hogy ha ráugrunk arra az oszlopra, melyik oszlop fog eltűnni. Így vannak:

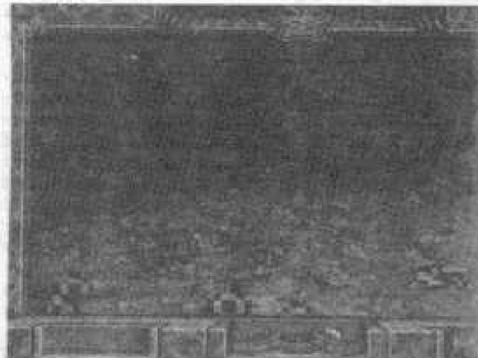
```
.   8   9   A   B
.   7   .   .   C
.   6   5   .   D      —> EXIT
.   .   4   .   .
1   2   3   .   .
```

A számok jelzik az ugrálás sorrendjét (A=10, B=11 stb).

6. SZINT: Itt egy labirintusban járunk, ahol a zsákutcák végén lehet, hogy kék lesz egy kocka, akkor ez valahova elteleportál, ha sárga akkor vissza a legelső szintre. A padló színe is változhat, s ennek adjuk meg a helyes bejárási sorrendjét (tehát örüljünk, ahol most vagyunk, ugyanolyan színű a padló, mint amit mi írunk): téglás, vörös, sárga, fekete, fekete.

8. SZINT: Teleportok. Egyre növekvő számú teleport helyezkedik el szintenként, és ha egy rosszba lépünk, az levisz a legalsó részlegre, s ott meg kell küzdenünk egy szörnnyel, attól függően, hogy honnan jöttünk le. Legegyszerűbb egy **LEAP** alkalmazása, így majdnem legvégig fel lehet jutni. Ha ezen is túlverődtük magunkat, akkor a vizsgát kiálltad, amiért kapunk tőlünk egy baráti hátbaveregetést. Itt a legfelső szinten látszódik, hogy valami baj történt egyszer, mert mindenhol csak a tanárok nyomait találhatjuk. Innen lehet feljutni a 9. szintre, pontosabban az éternek abba a részébe, ahova a páncéltermet építették, s ahova a **VAS** és **TYM** rúnákat rejtették. Sajnos a rúnákat mi nem találtuk meg, de egy **FLAM** rúna azért lett, meg egy halom pénz. Innen vissza lehet jutni az első szintre is.

9. SZINT: Hatástalanítsuk a **TYM** rúnát, menjünk tovább az ajtón. Varázsoljunk telekinézist és így nyomjuk meg az oldalt távol lévő gombot, s kinyílik ez az ajtó is. Ezután egy kis maze: amint belépünk csak forduljunk balra, s végig fel. A lávás helyen először szedjünk fel egy kulcsot, ami a déli ajtó mögött van a piros démonnál, majd északra, ott egy impet kell hatástalanítani, s végül a bejárattal szembenlévő ajtó mögötti zöld démont csapjuk le. Továbbjutva egy ismerős helyre jutunk, de legyünk óvatosak, mert leeshetünk, s keressünk inkább egy szárazföldi csapást. Azon továbbmenve visszateleportálódunk a pentagrammás szobába, de ha ügyesek vagyunk észrevehetjük, hogy az egyik kanyarban lehet másik irányba is menni, noha ott nincs is út. A rejtett járat elvisz minket a kincseskamrába.



PRAECOR LOTH'S TOMB

Ez egy csapdákkal és halállal teli katakomba és labirintus-rendszer, amelyet az Őrző már nagyon rég meg szeretett volna hódíttatni, de ezidáig mindenki belehalt. Mindenkit vonz a hatalmas, itt heverő kincs, de senki nem jött ki még élve. Nyolc térképda

rabkát nagyon ajánlott megszerezni ha túl is akarjuk élni. Ez a 3. szintre vonatkozik csak, a többiben más veszély leselkedik ránk. Csak a 2. szint egyedül a viszonylag nyugis.

PR. LOTH-né: Ő aki felkér minket, hogy mint élők, szóljunk *Praecor Loth*-nak, hogy átláthassa élőholt mivoltát és megpihenhessen. Nagy jutalmat ígér.

GUARDIAN CSATLÓS: Ez a szellem a 3. szint elején szól hozzánk, és akkor kedves, ha rajtunk van a *Guardian* pecsétgyűrűje. Mesél egy kulcsról is, amit északfelé vesztett el, aztán pár csapdáról is, de mivel a legrövidebb út nem arra van, nem sok hasznát vehetjük se a kulcsának, se a tanácsainak.

THE THREE: Ez a három *Praecor Loth* halála előtt a leghűbb emberei voltak, de miután *Loth* meghalt, egymás ellen fordultak. Három hivatásban a három leghatalmasabbak (pontosabban körülbelül a leghatalmasabbak), tolvaj, mágus és harcos. Mind a hármat le kell győznünk, ha el akarunk jutni *Praecor Loth*-hoz.

PR. LOTH: Ha hozzá beszélünk, legyünk vele kegyetlenek és mondjuk a szintiszta igazságot, mégha fájni is fog neki, mivel még mindig azt hiszi, hogy él. Ekkor inkább megtér a sírjába, s nekünk hatalmas kincseket ad át. A föld megremeg, s az Őrző befolyása is megszűnik, azonkívül minden járkáló halott a mennybe/pokolba jut.

ETHEREAL VOID: Szép nagy vidék, ahova az emberek leggyakrabban álmukban jutnak el. Az utak színei jelentőséggel bírnak. A zöld mezők mindig visszaviszznek a központi lépcsőhöz, ahonnan el lehet indulni sárga, kék, lila és vörös utakra. A fehér az egy közbenső, a piramishoz vezető útvonalat jelöli (ill a *Sigil of Binding*-hez). Sok imp, gazer és csápfejű támadhat ránk, és ne lepődjünk meg, ha esetleg hordling vagy mongbat vett minket célba. A végső célpont a **Shire of Spirituality**, amelyet a narancssárga szín jelöl. Megesik, hogy egy teleport nem mindig ugyanoda visz, ahova kéne.

IDEGEN MÁGUS: A kék úton van, s ha megszólítjuk, kiderül, hogy nem értjük a nyelvét, de szépeket mutogat: a szemére bök, majd repülni akar, azaz egy csápfejű szemeire vágyik (2 db). Ha kettőt odaadtunk neki, vigyorogva eltűnik.

WILL'O WISP: Ez is ott van, ahol a mágus. Kérdez tőlünk egy információt, s megígéri, hogy ha segítünk neki, ő is elárul valamit. *Bishop*-ról kérdez, mondjuk neki, hogy kiszabadult. Cserébe meg kérjük tőle, hogy meséljen a trilkhunok őseiről, mert a trilkhunok nagyon kíváncsiak rá.

VÖRÖS ÚTVONAL: *Mokpo* van az első kapunál, azon belépve egy kellemetlen helyre jutunk, ahol mindenképpen hajtsunk fel egy **FLAMEPROOF** potiont, mert hamar megsülnénk. **FIRE ELEMENTAL**-ok, **IMP**-ek és egy **DESTROYER** okozhatja a gondot. A **DESTROYER** előtt van a *Zaranthus* által keresett **MACE OF D. S.** Ha ezeket megöltük, ugorjunk fel a plató tetején lévő kapuba, s tovább. Egy folyosó jön, ahol utunkat pár denevér és egy **HORDLING** állja el. A következő hely halom **DESPOILER**-rel és pár élőholt szellemmel (**DIRE GHOST, HAUNT**) van teli. Azután csak végig kell ügyeskednünk egy lávával teli szobában és kinyitni a falban lévő ajtót, majd ki.

LILA: Ha idteleportálunk, kedvenc trollunk lelke is itt álmodozik. Onnan tudja, hogy álmodik, mert itt nagyon okos, mindig nyer a fekete kő-fehér kő játékban és már olyan választékosan beszél, hogy ilyeneket is használ, mint pl fahéj (!). Induljunk el lefelé a csúszós úton. Egy kis idő múlva már eszméletlen sebességgel gyorsulunk az ottlévő Őrző-szerű fej tátott szája felé. Odabent egy roppant klassz hely lesz. Minden fekete-fehér és lesz egy-két speciális ellenfél is, pálcikaemberek. Nagyon pofásan néznek ki. Innen ki kell keverednünk (nekünk kb. 2 perc alatt sikerült), s vége is. Teli lesz csúszós helyekkel, és minden nagyon gyorsan fog történni.

KÉK: Itt nincs semmi dolgunk, mint a mozgó járda végére elmenni, s utána megkeresni a kaput.

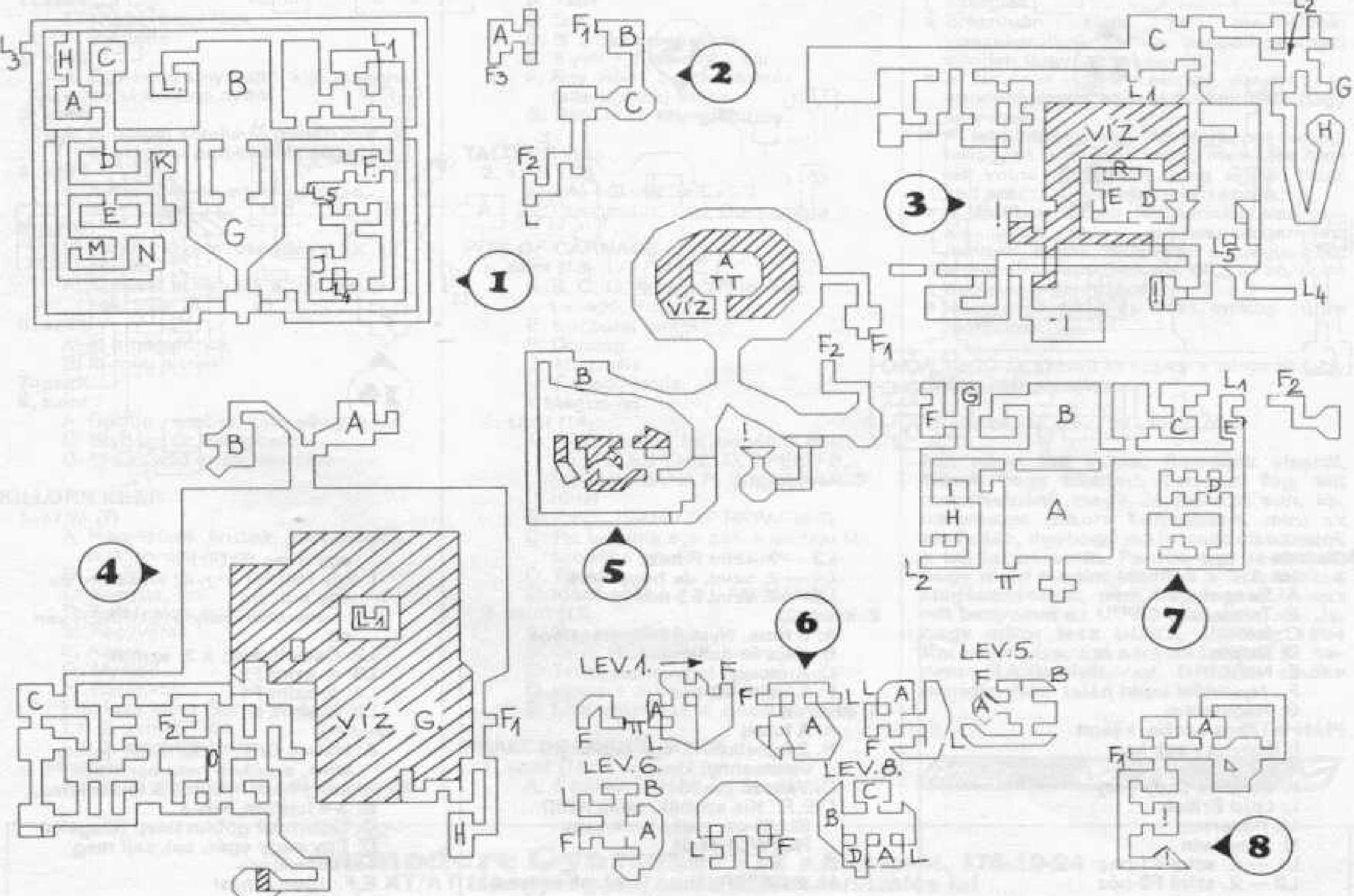
SÁRGA: Menjünk fel a legfelső szintre a labirintusban, ott forduljunk meg, menjünk balra, hátra, ahol egy ki-be csukódó fal van. Ugorjunk be amikor nyitva van és ki is juthatunk innen is. Sok csápagyú kellemetlenkedik.

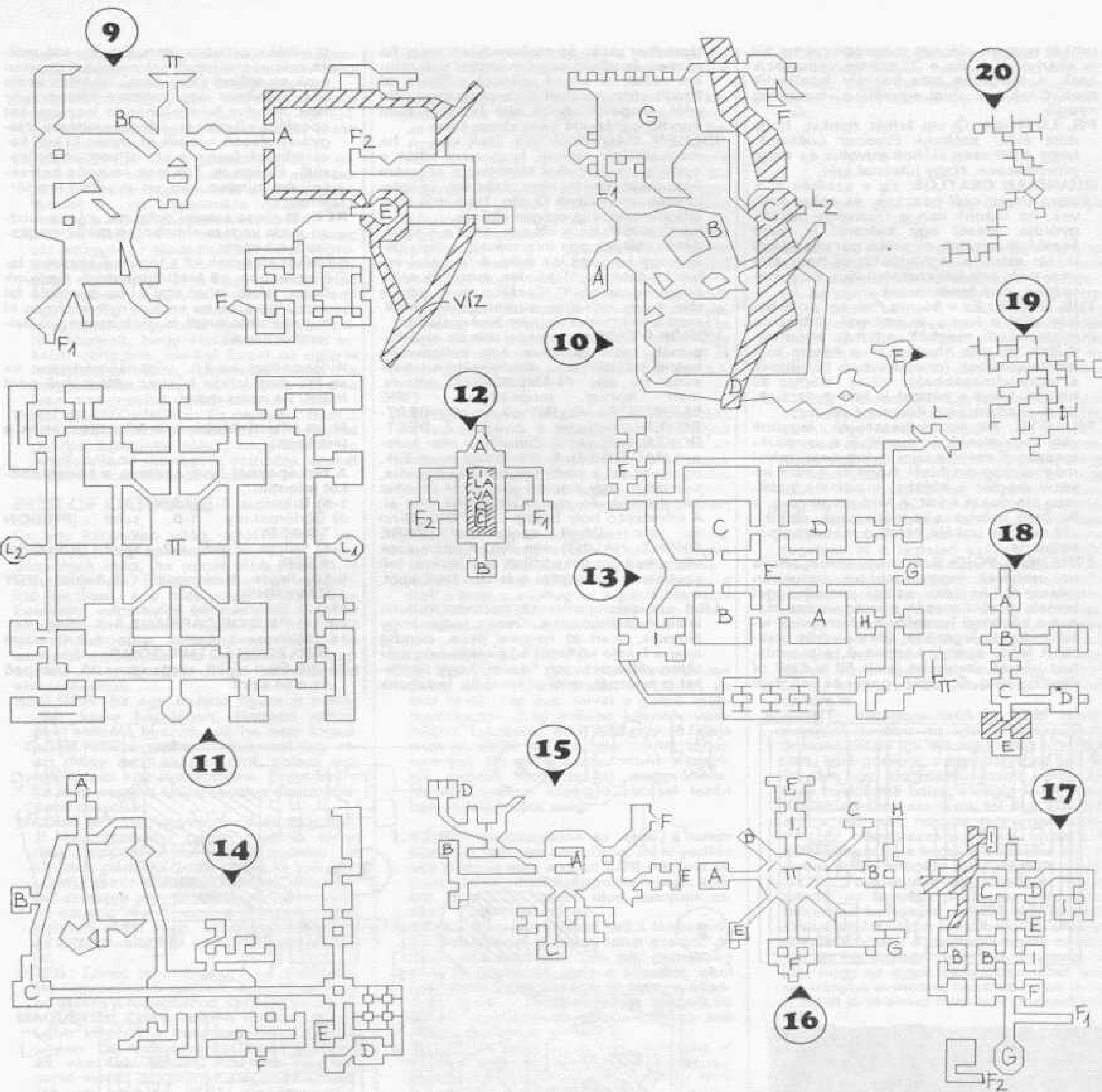
Különbséget az F/L mint feljáró/lejárat és az F/L mint jelzés közt az utána lévő pont mutat, ha nincs index.

Most pihentetésképpen következzenek a térképek:

A térképeknél lévő számok a következőket jelentik:

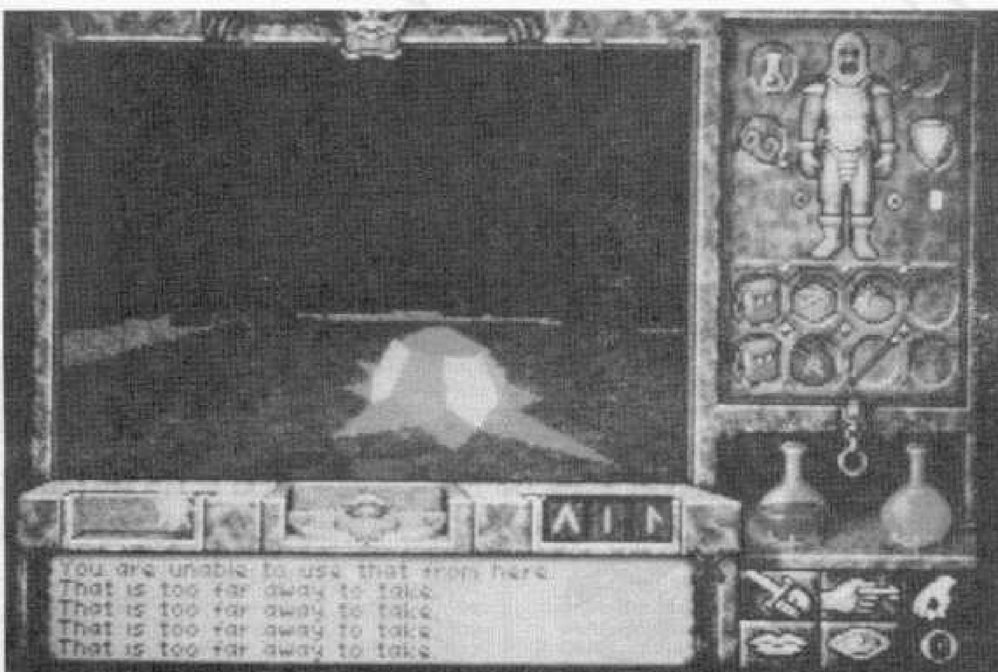
1-5) Britannia, 1-5. szint
6) Börtöntorony 1-8. szint (**PRISON TOWER**)
7-8) Killorn Erőd 1-2. szint (**KILLORN KEEP**)
9-10) Jeges barlangok 1-2. szint (**ICY CAVERNS**)
11-12) Talorid világ 1-2. szint
13-15) PITS OF CARNAGE 1-3. szint
16-18) Praecor Loth's sírja 1,2,4. szint (**PRAECOR LOTH'S TOMB**)
19-20) Éteri mező, sárga útvesztő, középső és alsó szint





Britannia

1. szint (1)
   - A: Te szobád
   - B: Trónterem
   - C: Iolo
   - D: Dupre
   - E: Nelson
   - F.: Nystul
   - G: Nagyterem
   - H: Titkos szoba, kijárat
   - I: Konyha - sok kaja
   - J: Geoffrey
   - K: Julia és Lady Tory
   - L: Lord British
   - M: Patterson
   - N: Freydwin
   - L1 — 2. szint F1-hez
   - L2 — 2. szint F2-höz
   - L3 — 3. szint F-hez
   - L4 — 2. szint, de hogy hova?
   - L5 — 2. szint F3-hoz
2. szint (2)
   - A: 3 rúna, Nystul kutatórészlege
   - B: Kaja és itallerakat
   - C: Armoury, fegyverterem
   - L: 5. szint F2-höz
3. szint (3)
   - A: A tolvaj
   - B: 2 fejnélküli + egy patkány + valamennyi kincs
   - C: Változó padló
   - D,E,F.: Kis szobák, belül ACID SLUG-ok, patkányok vagy ROTWORM-ök
   - G:
   - H: 2 GAZER, kincs (átkozott korona), egy üveg BASILISK OIL
   - I: Egy HAUNT vigyáz kincseire és egy kulcsra
   - L1: Ismeretlen helyre, LURKER van ott
   - L2: Csak lejárat, a 3. szintre
   - L3: 4. szint F2
   - L4: 4. szint F1
   - L5: 4. szint G
4. szint (4)
   - A: Halom DREAD SPIDER, fekete tojás, a pókok nem bántanak, amíg nem nyúlunk a tojásukhoz.
   - B: 3-4 fejetlen, kincs
   - C: Britanniai goblin telep (illegális)
   - D: Egy nagy egér, sok sajt meg kevés kincs
   - E,F.: Ilyen nincs!



G: Ide esel le felülről, a 3. szint L5-ről
H: Egy IMP van itt, de csak ha van ékköves tőröd, akkor juthatsz át a lávafalon

5. szint (5)
A: Itt a teleport-dimenzió kapu nagy gem. Sok CAVE BAT meg LURKER
B: 2 szellem, valamennyi kincs

PRISON TOWER (6)

1. szint
TT: Kapu blackrock
F: 2 szintre

2. szint
A: Egy kétszárnyú ajtó, kijárat lenne, ha ki lehetne nyitni

3. szint
A: Itt halom kötekedő goblin van, a 4. szinti is ember ellensége

4. szint
A: Két fogoly, az egyik néma, a másik nem

5. szint
B: Fegyverterem, csapdával az ajtaján
A: Kovács, itt vannak a frazium kesztyűk

6. szint
A: Itt a nagyfőnök
B: Itt meg a troll

7. szint

8. szint
A: Goblin - emberi kém elfogva
B: Bishop; C: Mongbatok
D: Itt az Őrző energiaforrása

KILLORN KEEP

1. szint (7)
A: Nagyterem, árusok, árus-mágus, testőrparancsnok
B: Trónterem
C: Konyha, bár
D: Trilkhunok istállója
E: Fegyverek
F: Altara
G: Mystell
H: Barakkok
I: Itt lesz Mors Gotha a végefelé
L1: 2. szint F1-be
L2: 2. szint F2-be

2. szint (8)
A: Titkos ajtó északra, utána csapda

ICE CAVERNS

1. szint (9)
A: Yeti
B: Csontvázak
C: ??
D: Kincs
E: Kapcsolók
F.: Lánc, amivel a gátat kinyitod
F1: 2. szint L1-hez
F2: 2. szint L2-höz

2. szint (1)
A: Mokpo
B: Yetik
C: Gát
D: Itt a blackrock gem
E: 3 yeti + filaniumos sár
F: Egy orb —> sok látomás (alteregóink) kincs
G: Szökőkút, energiaforrás

TALORID (11)

2. szint (12)
A: Infó-kristály, sok vorz
B: Designator, Vorz Ductosnore

PITS OF CARNAGE

1. szint (13)
A, B, C, D: Arénák (Föld, Tűz, Levegő, Víz)
E: Központi terem
F: Dorstag
G: Mágusfiú
H: Fogadó-iroda
I: Mágus-nő

2. szint (14)
A: Earth golem, ha megöljük kincs (JEWELED SHIELD, SPEED P, REGAIN MANA P, drágakövek, 3 rúna)
B: Kincs, WAND OF REPAIRING
C: Ha leesünk egy patkányokkal teli szobába jutunk—>csata
D: Zaranthus
E: Idéző-szoba (KAL AN MANI)

3. szint (15)
A: Egy kis gömb
B: DIRE REAPER + kincs
C: Troll
D: Kincs + teleportos szoba
E: Lics, élőholtak + BASILISK OIL

PRAECOR LOTH'S TOMB

1. szint (16)
A: 3 gólem: 2 föld + 1 fém —> térképdarab
B: FIRE ELEMENTAL —> térképdarab
C: Bezárt ajtó mögött térképdarab
D: Blackrock gem, előtte sok szikla
E: Lezárt rács mögött térképdarab
F.: Sok-sok csontváz + 1 térképdarab
G: Ha benyitsz, bent térképdarab
H: Csapóajtó felül
I: Sok WOLF SPIDER

2. szint (17)
B: Hulla
C: Hulla
D: Pr. Loth élőholt őre, aki nekünk is fog támadni
E: Szellem
F.: Szellem, aki keresi a testét
G: Praecor Loth felesége
F1: Labirintusba visz le
F2: Labirintusba visszavisz

3. szint (18)
A: Tolvaj-lics
B: Mágus-lics
C: Harcos-lics
D: Sok démon + ACID SLUG —> kulcs és lánc a kripta kinyitásához
E: Praecor Loth sírja

Végső megjegyzéseink:

- A ! nemcsak kincset, hanem kulcsokat is jelöl(het).
- A szörnyek megtámadására vonatkozóan nem adtunk infót, de legyünk mindig óvatosabbak, mert még EASY fokozatban is hamar elszállhat a VP. Támadjunk, aztán húzódjunk vissza, ha olyan szörnyről van szó, amelyik gyengén vagy sehogy sem támad messziről, tűzgolyókat dobálók esetében pedig semmi esetre se menjünk elég távol tőle ahhoz, hogy ránklőhesse pusztító energiáit.
- Britannián kívül ha meghalunk, visszakerülünk a nagy teleport-gemhez, minden tárgyunkkal együtt.
- A térképek ugyan eléggé rondák, de mindenképpen használhatóak kell, hogy legyenek.
- A labirintusról egy fotó-térképet adunk (ahogyan ő rajzolta meg), mert erre nem lett volna türelmünk, meg úgyis össze kell szedni a darabjait a térképnek.
- A játékbeli térkép jobboldalán van egy kis piros mása a teleport-gemnek, minden egyes oldalával egy-egy világ térképeire lapozhatunk, ill. a középső naggyal Britanniához.
- Kifagyások miatt és ellen mindig sűrűn mentsünk.

A 19-20-as számú térképek a sárga út labirintusainak rajzolata.

19 - középső rész, 20 - felső rész

Hát ennyi lett volna. Reméljük sikerül. Köszi, hogy kibírtad. Tetszeni fog. Mit mondhatnánk még? Jó hosszú volt, kb. háromszor akkora helyszínnel, mint az első rész, úgyhogy ne is csodálkozzatok a leírás méretein. Persze úgy is tudjuk, hogy majd megint külditek a 2-3 oldalas kiegészítéseket, nem baj, legalább lesz mit benyomni az UUW3 leírás elejére. Ja, hogy mikor lesz UUW3, állítólag 1994 Karácsonyára. Ezt nem mi találtuk ki, hanem R.A.Garriott, az ORIGIN elnöke mondta. Neki talán hinni lehet...

• HáPI



ELSŐSEGÉLY



A mostani elsősegély egy kicsit rendhagyó lesz. Rendhagyó azért, mert a C64, az Amiga és a PC is 1-1 oldalt kapott, a Plusisok a saját elsősegélyüket a Plus/4 sarokban megtalálják. Hát akkor sok szerencsét a kódok-pókok-csítek-hintek stb. felhasználásához!

IBM PC és klónjai

ALZ maestro tollából fakadnak a kódok az **Eye of Beholder 3.** c. programohoz, hátha valaki „elhagyta" a kézikönyvet...
Oldal, sor, szó / kód formátumban: 5, 5, 3 - between; 8, 5, 2 - guardcaptain; 9, 5, 2 - stared; 12, 5, 4 - charger; 18, 5, 5 - though; 21, 7,14 - wilderlands; 24, 7,12 - simple; 25, 9, 4 - suddenly; 28, 3, 3 - complete; 29, 5, 3 - occupations; 32, 4, 4 - classes; 34, 7, 6 - away; 35, 5, 4 - paladins; 38, 9, 1 - ability; 39, 2, 6 - mage; 41, 6, 1 - means; 42, 5, 3 - polearm; 46, 4, 6 - mainly; 50, 2, 4 - displays; 52, 3, 1 - examine; 68, 2, 4 - importance; 70, 2, 4 - especially; 71, 3, 3 - engage; 73,10, 1 - remember;

Nem illik, sőt törvénybe ütköző cselekedet mások telefonbeszélgetéseit lehallagtani. Kivétel ez alól, ha a 2 illető BBS-en cseverészik (erről bővebben olvashatsz hátrébb). Így füleltük le *Iolo* és *Xorn* bácsikák **(vagy nénikék? CoVboy)** eszmecseréjét **X-Wing** ügyben. Ha nem haragszanak az urak, akkor most megosztjuk az infókat az olvasókkal is:

'+'/'—': sebesség növelés, csökkentése;
Backspace ('**ctrl/h**'): max speed;
Backslash ('**ctrl/valami**'): 0 sebesség;
Számok '**1**'-'**9**' (numerikus): nézőirányok;
'**C**': camera felvétel megkezdése;
'**C**' újból: camera felvétel abbahagyása... a végén lejátszható;
'**H**': hyperspace;
'**ALT/E**': eject;
'**T/Y**': next/previous target;
'**U**': target az, akit éppen legjobban látunk;
'**I**': information/target switch;
'**B**': mission briefing;
'**M**': map;
'**cursor keys**': mozgás, néha használni kell az egér mellé, így lehet Tie-t lőni.
'**W**': Weapon;
'**R**','**T**','**Y**','**U**','**I**': Különböző targeting computer funkciók;
'**S**': Shield config;
'**D**': inflight damage and repair control;
'**F**': (X) Szarnyak nyit-csuk (hogy mire jó?)
'**H**': Hyperjump;
';', '"' valamint '**Shift/F9**', '**Shift/F10**': Power transfer shield-weapon között;
'**ENTER**': Fire;
'**B**': Mission description;
'**M**': Mission map;
'.': Műszerfal ki-be;
'/': Chase mode;
'-','=': Throttle;
'\', '<': No throttle, full throttle;
'[', ']': 1/3, 2/3 throttle;
'**F1**'-'**F4**': Different views;
'**F5**'-'**F8**': Pre-selected targets;
'**F9**', '**F10**': Power recharging rate, weapon, shield;

'**Shift**'-es parancsok, wingman irányítására:
'**Shift/A**': Attack my target;
'**Shift/I**': Ignore my target;
'**Shift/C**': Defend my back;
'**Shift/W**': ?;
'**Shift/F5**'-'**Shift/F8**': Set pre-selected targets;
'**Ctrl**'+'**left**'-'**right**': Orsózás, tengely körüli forgás;

Egy trükk a **Tour I/4**-es küldetés teljesítéséhez: Feltűnik a térkép szerint dél-keleten egy fregatt, eldob 3 T/F-t, és 3 T/B-t. A 3 T/B-t torpedóval a lehető leghamarabb le kell lőni, a T/F-ekkel nem törődni, csak ha a cső elé lépnek, és hasbaszúrják magukat.
Fegyver energia a motorra: Padlógázon északnyugat felé! Vissza a saját hajók közelébe, mert azok túloldalan jön újra az előző fregatt (időközben eljumpolt). Újabb T/B-k, amiket azonnal le kell lőni.
Utána már csak a T/F-ek vannak, és kész... A T/B-k lelövik a Corvette-et, ezért kell őket a photontorpedóik kilövése előtt eliminálni... A T/F-ekre sem árt figyelni, mert azok meg a shuttle-okat lövik le nagyon könnyen. A végén jön T/I is egy pár, de addigra kész szokott lenni a misszió.

OGYI Dunakesziről PC-n nyúštöli a játékokat. Az első szám a programon belül a megadott byte, a második szám pedig amit be kell írni (pl. *Norton Utility*-vel)
RESCUE RANGERS: RR.EXE 24628: EB 02 - kéz ellen, 27630:EB 04 - tűz ellen, 3463:EB04 - zöld trutyi ellen örökélet, 3645:EB04 - kutyák ellen örökélet
CISCO HEAT: CISCO.EXE (92295 byte hosszú) 55572:EB 04 - örökidő, 32172:FF - 1.rendőrautó seb. , 32179:FF - 2.rendőrautó seb.
HARD DRIVIN' II.: HD2.EXE 2729:EB 04 - motorzúgás ki, yeeahh
SIMCITY: SIMCITY.EXE 170489:FF FF FF
PANGO: PANGO.EXE 3187: EB 04 - örökélet
DEATH TRACK: DTRACK.EXE 167667:FF - legjobb aknából 255 db-ot kapunk, 167673:FF - rakétából 255, 167662:03 - géppuskához 1000 tölteny.

Kiss Ákos Debrecenből már régi versenyző a PC-s elsősegély témában:
COLOR BUSTER LEVELCODES: 5-EASY LAMER, 10-HUGYO SUBS, 15-ELSZALLAS, 20-GY=BEST, 25-DEKAS GECI, 30-SUPERTRAMP, 35-GOTO 35, 40-LOVE KATI, 45-CSONKA KATI, 50-INVICIBLE
SPACE ROGUE kódok Oldal, sor, szó, betű, Kód: 1, 2, 3, 1, SCOU / 2, 1, 4, 1, DECA / 3, 3, 6, 2, BETT / 4, 1, 1, 2, BENE / 5, 3, 2, 2, LONG / 6, 2, 7, 2, TARG / 7, 5, 3, 3, HAVE / 8, 4, 1, 3, WHEN / 9, 4, 2, 2, SEAS / 10, 1, 1, 2, DOCK / 12, 5, 5, 1, SHOW / 13, 4, 1, 1, RECH / 14, 3, 4, 3, FIRE / 15, 1, 3, 2, THRE / 16, 2, 1, 3, OPTI / 18, 2, 2, 3, INST / 19, 5, 4, 1, DEAD / 20, 1, 5, 1, SHIE / 21, 1, 2, 2, CONT / 22, 3, 1, 1, HELM / 23, 2, 4, 2, GATE / 25, 4, 6, 1, QUIC / 27, 1, 1, 2, TITA / 28, 1, 3, 2, FLAS / 31, 1, 5, 1, WORK / 35, 1, 4, 2, SUIC / 37, 2, 3, 1, IMPE / 39, 5, 1, 1, SHOU / 41, 3, 2, 1, COLO / 42, 4, 1, 2, PIRA / 44, 2, 2, 1, WREN / 45, 2, 5, 2, CHAM
COUNTDOWN SAVEGAME FILE: *.GAM 09/08. byte: pontszám. BCD alakban kell beírni (pl.239, akkor 08:39, 09:02) 414.byte: a riasztó bekapcsolásának ideje (FF a legtöbb idő).
CATACOMBS 3D savegame: 76-79:pontszám / 50-51:heals / 46-47:bolts / 48-49:nukes / 50:energy (40) / 68:level / 42: nehézség (00-easy /01-normal /02-hard)
POOLS OF DARKNESS: *.PC / *.chr: 01-15: név / 16-29: tulajdonságok / 176: years / 370-373: exp.point / 508: HP aktuális / 178: HP max. / 331-332: platinum / 179-305: varázslatok / meg ilyesmik (01-re állítani) / 333-334: gems / 335-336: jewelry / 337-342: karakterek szintjei

BUCK ROGERS: *.WHO: 16/23: str; 17/24: dex; 18/25: con; 19/26: int; 20/27: wis; 21/28: cha; 22/29: tch; 01-15: név; 43-46: credit; 47-50: exp.point; 56: age (életkor); 227/228: HP most; 69: HP max; 54: movement point; 41: level; 184: ikon (00-23)
Skills:
Technical: repair electrical: 77; r.mechanical: 78; r.nuclear engine: 79/r.life support: 80 (1E-re!); r.rocket hull: 81; jury rig: 82; bypass security: 83; open lock: 84; commo oper.: 85; *sensor oper.: 86; demolitions: 87*; first aid: 89; repair weapon: 90
Intelligence: mathematich: 103; planetology: 106; battle tactics: 107; astronomy: 112; library search: 121; disguise: 126; programming: 119; astrogation: 122; navigation: 123
Dextery: hide in shadows: 137; move silently: 138; pick pockets: 139; acrobatics: 140; climb: 141
Charisma: act: 147; intimadate: 148; leadership: 149; befriend animal: 150; fast talk, convince: 152; singing: 153; distract: 154; etiquette: 155
Wisdom: tracking: 156; shadowing: 157; planetary survival: 160
Egyéb: drive ground car: 129; maneuver in OG: 143; notice: 159; use jetpack: 132; treat critical wounds: 95 (1E-re!); treat serius wounds: 94 (ezt is); treat light wounds: 93; pilot rocket: 127; life suspension tech: 92; pilot fixed wing: 128; diagnose: 99; pilot rotar wing: 130; drive jet car: 135; treat stun, paralysis: 97 (1E-re!); treat discase: 98; treat poison: 96 (ezeket is).

CAMPAIGN SAVEGAME: *.MAP: év: 112/hónap: 111; nap: 110/óra: 109; perc: 108; táj: 113 (00: temperature; 01: tropical; 02: desert); 107: nagyítás (00: 25x25; 01: 50x50; 02: 100x100; 03: 200x200; 06: 1600x1600; 07: 3200x3200)
MAGIC POCKETS kódok: 1-1053; 2-3425; 3-8282; 4-4476; 5-7766; 6-1469
CASTLES savegame: év: 165/166; hónap: 163; nap: 161; pénz: 167/168; levy taxes: 173/174 (8000-nél kisebbet kell beírni!); food: 185/186; miltiary wages: 201
SIMANT savegame: 45744: pontszám
DUNE: A játékban két helyen menthetünk állást: a várban a tükörnél, és a **SEE DUNE MAP** után a földgömbre clickelve.

Amiga

Tanos Krisztián (**RAPPER**) Pesten nagyon szeretne lemezeket nyerni, és ezért képes volt 15,- Ft-ért elküldeni az alábbi cheat-et: Az Amigás **ALIEN 3.**-ban a pályákat az '**N**' billentyűvel lehet váltani.

Király András Sopronban Amigája társaságában érzi legjobban magát. Most (pár éve) fél kilós leveléből néhány tipp pottyant ki. Akkor lássuk.

ALIEN BREED: Játék közben gépeljük be: TULEBY (az egyik programozó neve): pályaugrás. Menjünk a második pályán levő lifttől lefelé fekvő terminálhoz és aktiválás után gépeljük be: ALIENS ARE FAGGOTS, BEN JOHNSON TRAINED, THESE ALIENS, SALMAN RUSHDIE PLAYS, ALIEN BREED, PISSED AS A FART, PITBULLS ON THE LOOSE, THE IRAQIS MADE THE WEAPONS, GALLUP, FULL CONTACT, PINK FLOYD, LEEDS, NEWCASTLE BROWN. Játékonként csak egyet lehet működtetni! Jó próbálgatást!

AGONY: A cimképernyőn gépeljük be: FANTASY. Játék közben: '**F1**'-'**F4**': fegyverek és extraéletek, '**RETURN**': pályaugrás

APYDIA: Gépeljük be a cimképernyőn: MISS HONEYBEE - 2.LEVEL, HASTALAVISTA - 3.LEVEL, DEPUTYOFLOVE - 4.LEVEL, SNEAKPREWIEW - 5.LEVEL. Pause után Ulrdabba nyakig fegyverzi méhünket.

BABY JOE: 2.pálya: YOUPI, 3.: GLOUP, 4.: MUMMY

BACK TO THE FUTURE III: Gépeljük be játék közben: 1.pályán: ROTTEN CHEAT, 2.: LOUSY CHEAT, 3.: LOW DOWN CHEAT. A képernyő villanása után örökélet.

DARKMAN: Gépeljük be a cimképernyőnél: MEA CULPA. '**F1**'-'**F6**' pályát vált, '**F8**' endsequence.

DOUBLE DRAGON III.: Pause után ('**P**' vagy '**F1**') nyomjuk meg kilencszer az '**F5**'-öt! Örök credits.

CHUCK ROCK: Gépeljük be a cimképernyőnél: MORTIMER - játék közben '**F**' a zónaváltás, TURN FRAME - a számokkal pályát ugorhatunk, UNCLE SAMS - örök energy.

DRAGON'S LAIR II.: Pause után gépeljük be: GET MORDROC DIRK - élvezzük a mozit.

ASTERIX: '**F7**'-tel visszaállíthatjuk életeink számát a kezdeti értékre.

E-SWAT: Pause után gépeljük be: JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU - 99 credits!!!

ELVIRA: Elhalálozás után vegyük ki a lemezt és clickeljünk YES-re, így onnan folytathatjuk a játékot, ahonnan abbahagytuk.

FINAL FIGHT: Ha a bevezető közben egyfolytában nyomjuk a helpet, egy idő után bejön egy programozó képe, aki bemutatkozik és cheat mode on.

FORMULA ONE GRAND PRIX: Ahogy kijön a „race won by..." üzenet, nyomjuk meg a '**RETURN**'-t, hogy felkészüljenek a depóban, és álljunk is be. Várjuk meg míg a verseny véget ér, így az első hely a mi számlánkra íródik.

GIANA SISTERS: Játék közben nyomjuk le az '**ARMIN**' gombokat egyszerre - pályaugrás.

STORMLORD: A történet alatt '**DRAGONBRIDGE**'-et írjunk be, így a játékban pause után '**1**'-gyel pályát ugorhatunk.

NINJA WARRIORS: Nyomjuk a bal egérgombot addig, míg meg nem jelenik a címképernyő, ezzel örökéletet kapunk.

WINZER: Lépjünk be a reklámirodába, válasszuk ki az európai TV-t és állítsunk minden számot kilencre! Kicsit több a kezdőtőke...

LOGO: Tartsuk nyomva az '**M**'-et, majd mellé a '**P**'-t is. Megáll az idő, lehet gondolkodni.

STADT DER LÖWEN: A hotel telefonszáma: 3458111

DRAGON BREED: Pause után '**SHIFT**' + '**IREM**', kész a sérthetetlenség (nem mindig működik)

VIKING CHILD: kódok: IMAGITEC, JOJO, SRN, GUSTAVUS, NINJASDL.

HUDSON HAWK: Gépeljük be a copyright-os képernyőn: SCINENCEFICTION, így máris töltődik az 1. pálya örökélettel megtoldva.

LETHAL EXCESS: A főmenüben gépeljünk '**COKE**'-ot, majd '**F1**'-'**F8**': fegyvert vált, '**L**'- életek, '**F10**'- sérthetetlenség.

GODFATHER: Pause után gépeljünk be '**PIZZA HUT**'-ot, így sérthetetlenek leszünk.

LOTUS TURBO CHALLANGE: Az első játékos nevének írjunk 'FIELDS OF FIRE'-t, a másodikénak 'IN A BIG COUNTRY'-t. Lehetünk akárhanyadikak, mindig tovább fogunk jutni.

PREDATOR II.: Pause után gépeljük be: '**RE ONE UGLY MUTHA**' és várjunk míg a pause magától ki nem kapcsol! Kész a sérthetetlenség.

Z-OUT: '**J**' és '**K**' együtt sérthetetlenség, '**J**' és '**1-6**' pályaugrás.

NITRO: A pilóta nevéhez **MAJ**-t írjunk, így 5000 fuel-t és 50 money-t kapunk.

TREX WARRIOR: Töltés közben nyomjuk folyamatosan az egér bal gombját és a tűzgombot, majd töltés végén pötyögjük be: **KILL THE DROIDS**. 9000 credit, levelmenü: '**F1**'-weaponcooler-t aktiválja, '**F2**'-shildreloader-t aktiválja, '*****'- lézerválasztás. Akinek a játék túl könnyű lenne, ellenségeket is elővarázsolhat: **w**-wasp, **u**-saucer, **g**-mortar, **r**-assasin, **o**-stunner, **h**-cloaker, **j**-jumper, **l**-launcher, **b**-miner.

ROBOCOD: Játék közben gépeljük be: **LITTLE MERMAID**. '**X**'-pálya vége, '**M**'-pálya ugráslehetőség, '**K**'-halál, '**RETURN**'-örökélet ki/be, '**P**'-repülő, '**B**'-kád, '**C**'-autó, '**K**'-szárnyak.

SIMPSONS: A család tévézése közben gépeljük be: '**COWABUNGA**', voilá örökélet!

UNDER PRESSURE: Játék közben gépeljük be: '**GRYMALKIN**'. '**F1**'-'**F4**'-pályaugrás, '**1-8**':fegyverek, '**9**'-védőpajzs, '**0**'-halál

TERMINATOR 2: Pause után nyomkodjuk végig az '**F**'-gombokat egytől tízig, majd nyomjuk meg a tűzgombot. '**ESC**' pályát vált.

INDIANAPOLIS 500: Állítsuk be a **Lola/Buick** kocsit és állítsuk át az értéket így:
- Gears: 8,13-5,22-3,57-3,50;
- Wings: elöl adjunk 4-et hozzá, hátul 5-öt;
- Stagger:marad;
- Rubber: jobb első kemény, jobb hátsó közepes, bal első és hátsó lágy;
- Chambers: jobb első: -50, jobb hátsó: +25, bal első: +25, bal hátsó: +1;
- Pressure: mindenhol 25;
- Schocks: mindegyiket totál le;
- Levers on dash: mindegyiket előre;

Sánta Csaba (**SANTHEE**) Karcagról nagy adag **Maniac Mansion** tippözönt zúdít ránk: Ha a kamrában található befőttes üveget (JAR) megtöltjük vízzel JAR OF WATER lesz belőle. Ha ezt bepakoljuk a mikroba (MICROWAVE OVEN), akkor meleg vizünk lesz. Hogy ezt mire lehet használni, azt majd valaki más... Az elején DAVE mellé válasszuk BERNARD-ot és MCKLE-t (a négert)! Ha ED-nek odaadjuk a csomagot (PACKAGE), akkor elmond egy regényt, meg szót ejt valami tervről, amit szeretne visszakapni, és ha visszajövünk ide, akkor azzal fogad, hogy *„Ááá, már meg is szerezted?"* Szóval: miután Dr. FRED beszélt ED-del azután a bejáratnál a jobb oldali bokor körül találunk egy előhívatlan filmet (UNDEVELOPED FILM), szedjük fel és adjuk oda a négernek. Utána menjünk be a kamrába, ahol a kertajtó van, és verjük le az előhívót (DEVELOPER), ami széttörik a padlón levő rácson. Menjünk fel a fürdőszobába és a mosdóról vegyük fel a szivacsot. Menjünk ki az udvarra a bejárat elé. Menjünk be a lépcső jobb oldalán levő rácson és menjünk addig balra, míg egy pocsolyát nem látunk. Ezen használjuk a szivacsot, így felitatjuk az előhívót. Adjuk oda a négernek és menjünk fel a fotós (előhívó) kamrába. Ott használjuk a szivacsot az előhívó tálcán (DEVELOPER TRAY). A néger elkezd ott ügyködni, aminek az eredménye a nyomtatvány (PRINT). Ezt adjuk oda ED-nek, és lehet őrülni!

Balázs Miklós Szigethalmon programozási gondokkal küzd, de ez nem gátolja meg abban, hogy elárulja nekünk **MOONSTONE** tippjeit: A szent helyen, ahol a druidák életet adnak cserébe egy tárgyunkért, clickeljünk csak a páncélunkra. Az eredmény: életet is kapunk, és a páncélunk is megmarad. Ezt a végtelenségig ismételgethetjük, ha életünk fogytán van.

Kókai Viktor Nagykőrösről elküldte nekünk a **LOTUS III** password-jeit. Hozta isten őket. Háromfajta nehézségi fok közül választhatunk, amit fölfelé ívelő vonal jelez, amit ezek után „szint"-nek fogunk nevezni.

I. szint: 1. PWRWVWHNM-30, 2. XMQIYSKAS-80, 3. UVQSNPBCM-70, 4. CWVBQPCAV-50, 5. SFXUXXXXP-60, 6. HSYWYSKCG-50, 7. IVVEMMKOZ-50

II. szint: 1. ANNSMQLPN-60, 2. VZVDOPHCY-50, 3. RTLMYJKHB-60, 4. ERRURV-67, 5. NSSSXXXXS-60, 6. WSVUQPCSJ-70, 7. OUNDEFACG-99, 8. GXWDYPACV-68, 9. DZ ZF BAT-90 (egy-egy space van az első 2, ill. 4 betű között), 10. LWNJWKACN-90

III-szint: 1. IYVVNVEQR-35, 2. KAZZNIKAI-45, 3. FGQLJGDAF-65, 4. MFFSRPYDU-60, 5. PLQTZQDPE-80, 6. ZKZGKJKKK-50, 7. TGGJGGTTT-63, 8. AFZYBQCJT-70, 9. JBOUKJHKA-99, 10. DASICOTET-80, 11. XDNUSEECE-85, 12. QDSCJVEBT-75, 13. SKGYXXXXK-75, 14. YKGJWVNAK-92, 15. WJMEGMEQH-60

Egri Csaba Dunaújvárosból néhány Cheat-et küldött legutóbb:

VOYAGER: A menünél írjuk be, hogy 'WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL'.

BOMBUSAL: A pályakódokat már elkezdte valaki a karácsonyi számban. Itt a folytatás: 112-LAMP, 120-TREE, 128-SINK, 136-BIKE, 144-BIRD, 152-TAPE, 160-VASE, 168-PILL, 176-SPOT, 184-PALM, 192-LOCK, 200-SAFE, 208-WORM, 216-NOSE, 224-EYES, 232-HAIR, 240-SIGN, 248-MYTH

PSYBORGS pályakódok: ANACREON: 2-1610, 3-1510, 4-1704, KRYPTON: 1-7564, 2-5027, 3-5269, 4-7235, 5-4794, KALGAN: 1-0413, 2-9411, 3-6855, 4-9591, 5-4269, ZORGON: 1-4640, 2-4412, 3-2436, 4-8883, 5-5564, 6-1902, TERMINUS: 1-0722, 2-4464, 3-9802, 4-9972, 5-293F, 6-5805, TRANTOR: 1-6619, 2-7627, 3-6765, 4-0218, 5-9335, 6-3704, 7-4970, SOL: 1-3610, 3-2349, 3-3482, 4-2613, 5-7292, 6-2022, 7-4425

Koós Miklós Balatonvilágoson nagyon meg akarja osztani kódjait másokkal is. Ennek semmi akadálya. **DYNABLASTER**: 2.2 - UAGKTVEN, 2.5 - UAKKVORA, 3.4 - UKCHPBVK, 4.3 - UAVVQQGA, 4.5 - UAKVQIGA, 4.6 - UAOVBQPC, 5.1 - UAYVLHPU, 5.4 - UAKVOGTN, 5.5 - MUECVLYT, 6.2 - UKWZEIHK, 6.3 - MUCEMPYN, 6.8 - UARKQTGZ, 7.1 - UARKIMGA, 7.3 - UACKLTGU, 7.4 - MUWCVQHN, 8.6 - UACFQGRE, 8.7 - UACFVWRU, 8.8 - UAHFTHEP

Commodore 64

Egy kis **SUPREMACY** tippözön **Szeles Áron**-tól, Győrből.
Fagyasszuk be a programot, majd monitor (cartrigde-en). Az alant felsorolt tárcímeket úgy kell használni, hogy '**M**', utána a cím, '**Return**'. Az első kétbetűs (1 byte-os) számot kell módosítani. A címek hexadecimálisban vannak.
Ellenfél / pénz / kaja / üzemanyag / lakosság / nyersanyag / energia:
WOTOK / 5423 / 5419 / 541f / 5417 / 541D / 5421
SMINE / 55F3 / 55E9 / 55EF / 55E7 / 55ED / 55F1
Krart, Rorn / 5593 / 5989 / 598F / 5987 / 598D/ 5991
Van még itt némi tipphalmaz a **STREET ROD**-hoz is. Néhány kocsi ára hol van a memóriában:
1940 Chevrolet Roadster: $64A8
1938 Chevrolet Master Deluxe: $64A4
1955 Chevrolet Bel-Air Sport: $64AC
1958 Chevrolet Impala: $64AE
1956 Corvette: $64B0
1961 Corvette: $64B2
1963 Corvette: $64B4
1949 Olds 88: $64C8 .
A használat: Pl. a '63-as Corvette árát akarjuk átírni, 1 dolcsira, akkor Freeze, majd monitor: .M64B4. Itt át kell írni az első 4 számot: 00 01.

Gyói Róbert Szabadszálláson másfajta módszerekkel küzd a **Supremacy**-ban: A játékban nagy gond elegendő mennyiségű pénzmag beszerzése. Erre jó módszer a leírásban szerepelt tipp. Viszont ilyenkor a populáció felemészti a kaját. A következő a teendő: Amikor elkészült a Terraformer, vegyünk egyet. Küldjük át a legközelebbi bolygóra. Amint végez a munkával, repítsünk oda 3-4 kertészeti állomást, és 2-3 bányagépet (no meg persze energiaátalakítót) Amint a tudósok feltalálják a csodarépát, már minden készen áll. 2-3 év alatt 20-25 ezer tonna fölé megy a kaja mindkét bolygón. Ezután ha kihal a növény, a program kiakad, úgy értelmezi, mintha továbbra is lenne. Ez az 1,2. fokozatban működik biztosan.

Úgy látszik, váltottunk *Pirates*-ről **Street Rod**-ra, mert **Markovics Norbert** is küldött egy nagy adag kiegészítést Arnótról. Na akkor kezdjünk neki!
Az alábbi adatok egy kicsit megkönnyíti a játékot. A szövegek értelmezése a következő:
(1) Ár: egyértelmű. A kocsi ára dolcsiban;
(2) Kocsi neve: Ez gyaníthatóan a tragacs neve;
(3) Motor fajtája: A kocsi típusa (GM, FORD, CHRYSLER);
(4) Utcai seb.: A kocsi sebessége mikor a motor be van állítva, de nincs lecsonkítva a kocsi;
(5) Csonkítva: Sebesség, ha le van szedve a tető, s a lökhárítók;
(6) Max seb.: Amikor a kocsi minden alkatrésze „racing", s fel van tuningolva, le van csonkítva;
(7) Motor: A motor fajtája mikor vesszük, vagy elnyertük: V-6: V-6 motor, V-8 gyengébb: a motor kisebb fajtája, ami nem lóg ki a motorháztetőből, V-8 erősebb: a motor „racing" változata.
(8) Seb. váltó: A - automata, 3 - 3 sebességes, 4 - 4 sebességes, R - 4 sebességes „racing"
Akkor kezdjük:
(1) / (2) / (3) / (4) / (5) / (6) / (7) / (8)
400 / Chevrolet 2-dr coupe / GM / 78 / 85 / 124 / V-6 / A
475 / Chevrolet 2-dr / GM / 85 / 93 / 126 / V-8 gy / A
455 / Mercury Custom 2-dr / FORD / 78 / 85 / 124 / V-6 / A
625 / Dodge Custom royal... / Chr. / 87 / 95 / 124 / V-8 gy / A
640 / Ford Fairlane 500 2-dr / FORD / 93 / 102 / 126 / V-8 gy / 3
900 / Mercury Monterey / FORD / 96 / 106 / 126 / V-8 gy / 3
950 / Chevrolet Bel-air... / GM / 98 / 107 / 127 / V-8 gy / 3
1200 / Plymouth Savoy 2-dr / Chr. / 87 / 94 / 127 / V-8 gy / A
2050 / Dodge Polara / Chr. / 100 / 110 / 133 / V-8 R / 3
2055 / Olds 88 / GM / 114 / 124 / 133 / V-8 R / 4
2250 / 1961 Corvette / GM / 119 / 123 / 132 / V-8 R / 4
3350 / T-bird / FORD / 123 / 133 / 136 / V-8 R / R
3770 / 1963 Corvette / GM / 132 / 136 / 136 / V-8 R / R.
A táblázat nem teljes, csak néhányat írtunk le.

Elek Róbert Százhalombattán nagy játékos 64-en, most megosztja tapasztalait mindenkivel:
Oil Imperium: Ha az irodában lenyomjuk egyszerre a '**balranyil**', '**CTRL**', '**RUN/STOP**' billentyűket, kapunk a RELINE-tól egy milkót zsebpénz gyanánt. Ezt havonta egyszer lehet használni. A fúrásnál ez a kombináció felgyorsítja a fúrót.
Wizball: Ha a címképernyőn beírjuk: '**WIZBOREWIZ**', sérthetetlenek leszünk.
Leaderboard Golf: Ha ki van írva, hogy hányan akarunk játszani, nyomjuk meg az '**R**'-t. Ezzel gyakorló módba kerültünk, s minden ütés után megtudjuk, milyen messze ment a golyó.
Giana Sisters: RESET, majd POKE 8257,96, indítás: SYS 2098. Ez örökéletet eredményez, és meghalás után nem vesznek el az eddig megszerzett extrák. A '**SHIFT**'+'**ALNM**', vagy '**SHIFT**'+ '**QWAZ**' lenyomásával pályát ugorhatunk.
King's Bounty: Ha katapult vásárlásánál leáll a floppy, vegyük ki a lemezt, kapcsoljuk ki a floppyt, majd be, press '**RUN/STOP**', lemez be, '**RETURN**'. Ismételgessük csak ha nem sikerül elsőre.

Action Kids üzeni CoVboy-nak, hogy ***eksön kidsz***-nek kell ejteni a nevét. Tovább, ha a **Vendettában** elakadtaknak ad némi helpet: Amikor egy helyszínre átlépünk (szoba, utca stb...) akkor egy villogó kis 'X' betű jelzi a helyet, ahol valami hasznos dolog van (pl. felvehető tárgy, vagy éppen egy létra, amin föl kell mászni). Sok szerencsét.

Szabó Attila Egerből egy köteg muzeális értékű C64 Poke-kal lepi meg a nagyérdeműt.
Annihilator: POKE 6295,11
Blagger: POKE 3560,8
Burnin Rubber: POKE 18432,173
Bungling Bay: POKE 47465,176
Buck Rogers: POKE 8825,36
Black Hawk: POKE 8289,99
Bat Attack: POKE 11061,234
Battlezone: POKE 8909,100
Bruce Lee: POKE 5686,128; POKE 5677,128; POKE 34623,234; POKE 34624,234; vagy POKE 33301,245; POKE 33457,255; vagy POKE 34634,44
Choplifter: POKE 8011,173
Crazy Kong: POKE 30624,173
Crossfire: POKE 27625,173; POKE 5358,44
Chrisis: POKE 2665,238; vagy POKE 3144,238
Clowns: POKE 3560,255
Dare Devil Dennis: POKE 29173,255 (tempóbeállítás 17958,5 alapérték=5)
Dimension X: POKE 8645,129
Dinkey Doo: POKE 11989,99; POKE 11989,18
Dig Dug: POKE 10473,255
Donkey Kong:POKE 11989,99; POKE 11989,18
Jumping Jack: POKE 27904,173
Jumpman Junior: POKE 9540,44
Jungle Hunt: POKE 2242,234; POKE 2243,234
Jet Set Willy: POKE 11345,33
Kaktus: POKE 4564,255
Kid Grid: POKE 10020,234
Laser Strike: POKE 16475,173
Motor Mania: POKE 8646,255
Neptune: POKE 7870,60
Radar Rat Race: POKE 7194,234
Robin to the Rescue: POKE 6144,234
Sammy Lightfood: POKE 3678,189
Seafox: POKE 7337,173
Space Taxi: POKE 16911,200 (Run/Stop-Restore után)
GhostBusters: Név: Martin, Account: Yes, Szám: 02203505, Eredmény: 150200$; Név: Mix, Account: yes, Szám: 6074700, Eredmény: 33000$

Bonyai Péter Pécsről sem akar lemaradni a többi veterán bajtárs mögött. Lássuk a termését:
Mikie: POKE 2191,226; POKE 2192,252, RUN, majd RESET, POKE 7052,0 - örökélet, POKE 7011,96 - sérthetetlenség, SYS 2064
Usagi Yojimbo: POKE 18125,127 - sérthetetlenség
Cauldron: POKE 30757,5 - örökélet
Bounty Bob: POKE 14817,0; POKE 12156,12; POKE 12239,12 - örökélet
Druid: RESET, majd
POKE 35097,0 - végtelen energia
POKE 35122,0 - végtelen lövedék
POKE 37802,0 - végtelen kulcs
POKE 35968,0 - láthatatlanság
POKE 35464,0 - gólem
POKE 37427,0 - robbanóanyag
SYS 4379
NEW Aliens: RESET, majd
POKE 42043,12 - végtelen lövedék
POKE 42386,12 - végtelen energia
POKE 38408,x - kezdő szoba (x tetszőleges)
POKE 43287,0 - halhatatlanság
POKE 33542,48
POKE 33543,25
POKE 33548,48
POKE 33549,19 - nuku sötét szoba
SYS 32777
Bombuzal: Run/Stop + Restore, majd POKE 38462,0 - örökélet, indítás: SYS 2793
Infiltator 2: POKE 13796,12 - végtelen gázgránát, POKE 14718,96 - sérthetetlenség
PHARAOH'S CURSE: Level 2 jelszó: SPHINX

Szűcs Szilárd Budapestről a HAGAR level kódjait kívánja közzétenni. Ennek semmi akadálya. Level 2: FEAFGN / Level 3: JVSAMK / Level 4: ASGAPQ / Level 5: UWFXPZ / Level 6: FSXRIC / Level 7: DYAETG / Level 8: WFZILD.

Kiss Gergely Budapestről a **Clik-Clak** C64-es kódjait küldte el:
01: -------; 02: peschi; 03: mustre; 04: oriolo; 05: natalo; 06: ciupet; 07: morala; 08: sufeis; 09: imamid; 10: piridn; 11: idrepe; 12: quaqua

Krakker Gábor Keszthelyről is megküldte a maga FirstAid adagját. Ez most éppen aktuális is, ha már úgy dúl a focimánia!
Starbyte Super Soccer(C64)
Kezdésként az utolsó ligában találjuk magunkat, itt ne az eredményre, hanem a zsozsóra összpontosítsunk! Csapatunkat fizessük be a legdrágább edzőtáborba, ahányszor csak lehet. Így nagyon sokat fejlődnek, és a legjobbjainkat drágán eladhatjuk. A pénzünk összege elérheti az 50 millió márkát. Ezután már könnyen megnyerhetjük az első ligát is!

Viszlát a CoV 36 Elsősegély rovatában!

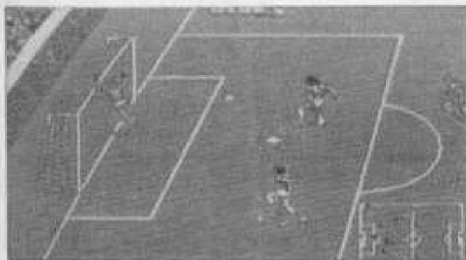
FOCIÖRÜLET A KÉPERNYŐN

Ha a címen egy kicsit pontosítani szeretnénk, akkor úgy kellene fogalmaznunk, hogy „*FOCIŐRÜLET A MONITORKÉPERNYŐN*", mert kis hazánk legutóbbi — Izlandban összehozott VB selejtezős — veresége után a TV képernyőjén inkább őrület folyt, mint foci, de most ebbe ne merüljünk bele, ezt inkább bízzuk a sportújságíró kollégákra. Mi most inkább a számítógépes foci szemszögéből tekintjük át, mit is láthatunk a képernyőn. Sokak kérésére közzéteszünk egy áttekintő táblázatot, amely jól tükrözi, hogy a hagyományos football és az ahhoz kapcsolódó football-manager kategóriában miből válogathat a sportkedvelő játékos. Szándékosan nem vettük be a sorba a rugby, illetve amerikai foci kategóriával foglalkozó programokat, mert véleményünk szerint annak még nincs olyan sikere a hazai számítógéprajongók körében, meg azután legalább annyi amerikai foci-program jelent meg, mint sima, úgyhogy ezzel most itt nem kívántunk foglalkozni.

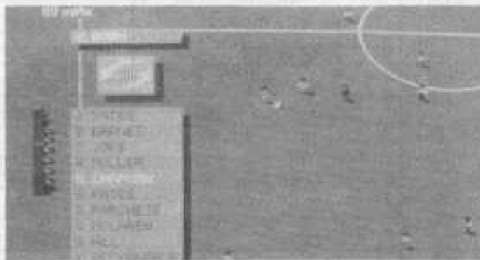
Ha a táblázatra rátekintünk, jól látható egyfajta tendencia, ami azt mutatja, hogy a 80-as évek első felében szinte alig volt említésre méltó alkotás. A 80-as évek végefelé pezsdült fel a fociélet a számítógépeken, ami 1990-re csúcsosodott, ebben az évben jelent meg a legtöbb fociprogram, köszönhetően az olasz VB-nek. Ha géptipusonként tekintjük át a táblázatot, azt láthatjuk, hogy a PC-s fociprogramok csak az utóbbi időben kezdenek megjelenni, a **Spectrum** ugyebár kiesett a sorból, a **Plusi**ra szinte alig jelent meg 1-2 az összes közül, a jó öregre (**C64**) hébe-hóba megjelenik még egy-egy alkotás, az **Amiga** meg még jól tartja magát. A ***Manchester United*** **PC**-s átirata csak nemrég jelent meg, mellete említésre méltó focijáték az elmúlt évben csak a ***Sensible Soccer*** és a ***Striker*** volt. Ezen programok kiadói úgy gondolták, hogy a nagy sikert meg is duplázzák, ezért mindkettőnek megjelent idén a folytatása is. Bár a ***Striker*** egyelőre **PC**-n nem jött ki csak **Amigán**, mind a ***Sensible Soccer***, mind a ***Striker*** tartalmazza grafikailag, hangban, és színvonalban is azt, amit 1993-ban elvárhatunk egy számítógépes szimulációtól. Az ismertebb konzolos gépekre megjelent fociprogramokat is jelöltük. Nos, a **Spectrum** azért került a táblázatba, mert némely fociprogram csak **Speccy**-re jelent meg, ettől függetlenül sok **C64**-es keresi a mai napig. Ezért is érdemes az alant található táblázatot komolyan venni, az adatok több hónapi gyűjtőmunka eredménye, ez persze nem jelenti azt, hogy 100%-ban pontos, de mindenképpen irányadó!

Íme a legnépszerűbbek, bár sokak véleménye ettől eltérő...

Manchester United



Sensible Soccer



Striker



Játék neve	Kiadó	Megjelent	A	B	C	D	E
1st Division Manager	Code Masters	1992	—	X	—	—	—
2 Player Soccer Squad	Cult	1991	X	X	—	—	—
2 Player Super League	D&H	1989	X	—	—	—	—
4 Soccer Simulator	Code Masters	1991	X	X	X	X	—
Adidas Championship Football	Ocean	1990	X	X	X	—	—
American Indoor Soccer	Mindscape	1989	—	X	—	—	—
Amiga Footbaall	PB Intern.	1990	—	—	X	—	—
Bodo Illgner Soccer	Empire	1990	—	X	X	—	—
Brian Clough's Football Fortunes	CDS	1989	—	X	—	—	—
British Super League	Cult	1990	X	X	—	—	—
Bundesliga Manager Prof.	Software 2000	1991	—	—	X	X	—
Calcio Mus.	???	1989	—		—	X	—
Championship Football	Activision	1989	—	X	—	—	—
Emilio Butragueno Football	Toposoft	1989	X	—	—	—	—
Emlyn Hughes International Soccer	Audiogenic	1990	X	X	X	—	—
England Championship Special	Grandslam	1991	X	X	X	X	—
English Soccer	???	1992	—	—	—	X	—
Euro Soccer'88	Grandslam	1988	—	X	X	—	—
Euro Soccer	Flair	1993	—	—	X	X	—
Euro Soccer	Sensible	1988	X	X	—	—	—
European Football Championship'92	Rage	1989	—	—	X	X	—
European Super League	CDS	1989	—	—	X	—	—
Extra Time	Anco	1990	—	—	X	—	—
Fighting Soccer	Activision	1988	X	X	X	—	—
Five-A-Side Football	Silverbird	1987	X	X	—	—	—
Football Crazy	Anco	1991	gyűjteményes kiadás				
Football Director 2.	D&H	1990	X	X	X	X	—
Football Manager	Addictive	1962	X	X	X	X	Plus/4
Football Manager Expansion Kit	Addictive	1989	X	X	X	X	—
Football Manager II.	Addictive	1989	X	X	X	X	—
Football Manager World Cup Edition	Addictive	1990	X	X	X	X	—
Footballer of the Year	Gremlin	1987	X	X	—	—	Plus/4
Footballer of the Year II.	Gremlin	1988	X	X	X	—	—
Formation Soccer	Human Creative	1990	—	—	—	—	PC Engine
Formation Soccer	Various Mail	1990	—	—	—	—	Nintendo
Four Soccer Simulators	Code Masters	1988	X	X	—	X	—
Gary Lineker's Hot Shots	Gremlin	1989	X	X	—	—	—
Gary Lineker's Superskills	Gremlin	1989	X	X	—	—	—
Gary Lineker's Superstar	Gremlin	1990	X	X	—	—	—
Gazza II.	Empire	1991	X	X	X	X	—
Gazza's Super Soccer	Empire	1990	X	X	X	—	—
Graeme Souness Soccer Manager	Zeppelin	1992	—	X	—	—	—
Graham Taylor's Soccer Challenge	Krisalis	1992	—	—	X	—	—
I Play 3D Soccer (Football Champion)	Simulmondo	1991	—	X	X	X	—
Indoor Soccer	Mindscape	1990	—	X	—	X	—
International 5A Side Football	Zeppelin	1992	—	X	—	—	—
International Football	US Gold	1991	—	X	X	—	—
International Manager	D&H	1989	X	—	—	—	—
International Soccer	CRL	1987	—	X	—	—	—
International Soccer	Microdeal	1989	—	X	X	—	—
International Soccer Challenge	Micro Style	1990	—	X	X	X	—
Italia 1990	Code Masters	1990	—	—	X	—	—
Italia'90	Simulmondo	1989	—	—	X	—	—
Italy 1990	US Gold	1990	X	X	X	—	—
Italy Soccer'90	Hewson	1990	—	X	—	—	—
Jimmy's Soccer Manager	Beyond Relief	1992	—	X	—	—	—
John Barnes European Football	Krisalis	1991	—	X	X	—	—
Kenny Dalglish's Soccer Manager	Code Masters	1989	X	X	X	—	Plus/4
Kick Off	Anco	1989	X	X	X	X	—
Kick Off 2 — Data: Final Whistle	Anco	1990	X	X	X	X	—
Kick Off Extra Time	Anco	1990	X	X	X	X	—

Játék neve	Kiadó	Megjelent	A	B	C	D	E
Kick Off 3.	Anco	1991	X	X	X	X	—
Litti's Hot Shot	Gremlin	1990	—	X	—	—	—
Liverpool	Grandslam	1992	—	—	X	—	—
Manchester United	Krisalis	1990	X	X	X	X	—
Manchester United Football Club	Krisalis	1990	—	X	X	—	—
Match of the Day	Impulze	1992	—	X	—	—	—
Matchday	Ocean	1986	X	—	—	—	—
Matchday II.	Ocean	1988	X	X	—	—	—
Microdeal Soccer	Microdeal	1990	—	X	X	—	—
Microprose Soccer	Microprose	1989	X	X	X	X	—
MISL Soccer	Mindscape	1988	—	X	—	—	—
Mondial Simulation	Simulmondo	1990	—	X	X	—	—
Multi Player Soccer Manager	D&H	1991	—	X	X	—	—
Nintendo Soccer	Nintendo	1990	—	—	—	—	Nintendo
On the Bench	Cult	1987	X	X	—	—	—
Peter Beardsley's Int. Soccer	Grandslam	1989	X	X	X	—	—
Peter Shilton's Handball Maradona	Gremlin	1988	X	X	—	—	—
Player Manager	Anco	1990	—	X	X	X	—
Player Manager 2.	Anco	1991	—	X	X	X	—
Pro Soccer	Imaginear	1991	—	—	—	—	Super Fam.
Pro Soccer Simulator	Code Masters	1988	X	X	X	—	—
Professional Soccer	D&H	1986	X	—	—	—	—
Rick Davis's World Trophy Soccer	Virgin	1989	—	X	X	X	—
Roy of the Rovers	Gremlin	1989	—	X	—	—	—
Sensible Soccer	Renegade	1992	—	—	X	X	—
Sensible Soccer'93	Renegade	1993	—	—	X	X	—
Soccer	Andrew Spencer	1982	—	X	—	—	—
Soccer 7	Cult	1988	X	—	—	—	—
Soccer Boss	Alternative	1987	X	X	—	—	—
Soccer Double	Alternative	1989	—	X	X	—	—
Soccer Double 2.	Alternative	1990	—	X	X	—	—
Soccer Double 3.	Alternative	1991	—	X	X	—	—
Soccer II.	Andrew Spencer	1984	—	X	—	—	—
Soccer King	US Gold	1990	—	X	X	—	—
Soccer Manager Plus	Starbyte	1991	—	X	X	—	—
Soccer Pinball	Alternative	1990	—	X	X	—	—
Soccer Rivals	Alternative	1991	—	X	X	—	—
Soccer Squad	Gremlin	1989	X	X	—	—	—
Soccer Stars	Empire	1992	gyűjteményes kiadás				
Soccer Supremo	Anco	1990	—	—	X	—	—
Starbyte Super Soccer	Starbyte	1992	—	X	X	—	—
Street Sports Soccer	Epyx	1988	X	X	—	X	—
Striker	Rage	1992	—	—	X	—	—
Striker 2.	Rage	1993	—	—	X	—	—
Striker Manager	Cult	1991	X	X	—	—	—
Subbuteo	Goliath	1990	—	X	—	—	—
Super Cup Football	Rack It	1989	—	X	—	—	—
Super Soccer	Imagine	1989	X	X	—	—	—
Supercup Football	21st Century	1991	—	X	—	—	—
Superstar Soccer	Gremlin	1988	X	X	—	—	—
The Footballer	Cult	1990	X	X	—	—	—
Touchdown Footbaall	Ariolasoft	1989	—	X	—	—	—
Track Suit Manager	Goliath Games	1988	X	X	X	—	—
Treble Champions	Challenge	1988	X	X	—	—	—
TV Sports Football	Cinemaware	1989	—	—	X	X	—
Wembley Greyhounds	D&H	1989	X	—	—	—	—
Wimbledon	Andrew Spencer	1985	—	X	—	—	—
Wimbledon 64	Broderbund	1983	—	X	—	—	—
World Ch.ship Soccer	Elite	1991	—	X	X	—	—
World Championship Soccer	Various Mail	1991	—	—	—	—	MegaDrive
World Cup	Artic	1985	X	X	—	—	—

Játék neve	Kiadó	Megjelent	A	B	C	D	E
World Cup Carnival	US Gold	1989	—	X	X	—	—
World Cup Football Manager	Addictive	1990	X	X	X	—	—
World Cup II.	Artic	1989	—	X	—	—	—
World Cup Italy'90	US Gold	1990	X	X	X	—	—
World Cup Soccer'90 (World Trophy Soccer)	Virgin	1990	X	X	X	X	—
World Soccer	Microstyle	1990	—	X	X	X	—
World Soccer	SEGA	1991	—	—	—	—	SEGA
World Soccer League	Zeppelin	1990	—	X	—	—	—
World Soccer'90	Microprose	1990	—	—	X	—	—

A = Spectrum; B = Commodore 64; C = Amiga; D = PC; E = egyéb

BUNDESLIGA MANAGER V2.0

C64 ☑ Plus/4 ☐ Amiga ☑ PC ☑

Ez a program csak a megrögzött manager-rajongóknak nyújt élvezetet, mert grafikailag nulla az egész. Ráadásul német nyelvű verzió terjedt el belőle. A játék elején ki kell választani, hogy hányan szeretnénk játszani (1-4). Ezután be kell írni a játékosok nevét és ki kell választani a csapatot (van egy pár). (4 játékos esetén a Spieler 4-nek kezdésből 28-as az erőssége. Megveszi hozzá a Smolcereket, azután végigveri az egész 3. osztályt...)



Most nézzük a menüpontokat.
SPIELER (játékosok)

Auto Aufstellung:
A gép automatikusan állítja fel a csapatot. Hülyeség használni. (Bekapcsolt állapotát egy csillag jelzi.)

Spiller Einsetzen:
Kiválasztjuk a játékost ('**RETURN**') és a kurzorbillentyűkkel elhelyezzük a pályán.
NR — a játékos mezszáma;
SPIELER — a játékos neve;
AT — a játékos posztja (**TR** = kapus, **AW** = hátvéd, **MT** = középpályás, **AG** = csatár)
ST — a játékos tudása. Más managerektől eltérően a bajnokság folyamán is változik.
TR — gólok száma;
GK — Sárgalapok. 4 sárga után 1 meccsre eltiltják játékosunkat.
S — játszik-e a csapatba;
ENDE - kilépés a menüből;

Transfermarkl (játékospiac)
Az alsó sorban láthatók az eladásra szánt játékosok, mellette: posztjuk, tudásuk, áruk. Ha rávesszük valamelyikre a csíkot, ekkor megkérdezi, hogy tényleg meg akarjuk-e venni a játékost. Ha igen (**JA**), ha nem (**NEIN**). Vagy, ha nincs elég pénzünk, akkor *„SPIELER IST ZU TEUER"* üzenetet kapunk. Felül láthatók saját játékosaink. Ha kevés a pénzünk, vagy sok a játékosunk, akkor eladhatjuk őket. Bár előfordul, hogy nem veszik meg őket (*ES LIEGT KEIN ANGE BOT VOR*). Saját játékosaink közt a Spieler +/— segítségével lapozhatunk.
Az **ENDE**-vel kiléphetünk.

Trainingslager (edzőtábor)
A csapattal edzőtáborba mehetünk, ahol mindenkinek nő pár ponttal a tudása és a csapat morálja.
Spieler gehälter:
A csapat heti fizetése.

AKTUELL

Tabelle
Bundesliga: 1. osztály tabellája;
Zweite Liga: 2. osztály tabellája;
Amateur Liga: 3. osztály tabellája;
Spiele
Bundesliga: 1. oszt. meccsei;
Zweite Liga: 2. oszt. meccsei;
Amateur Liga: 3. oszt. meccsei;
SPIEL VOR: Lapozás előre;
ABBRUCH: Kilépés;
SPIEL ZURÜCK: Lapozás vissza;
Teambei lanzen:
Stadion Kapazität: stadion kapacitás;
Zuschauer rekord: nézőcsúcs;
Minusrekord: legkevesebb nézőszám;
Kontostend: készpénz;
Schulden: adósságok;
SIE SIND IN DER X. LIGA
X osztályban játszunk;
IM POKAL SIND SIE... (AUS GESCHIEDEN)
A kupában továbbjutottunk/kiestünk;

FINANZEN

Eintrittspreise:
A belépőjegy árát növelhetjük (+) vagy csökkenthetjük (—)
ENDE - kilépés;
Kredite von der Bank
Kontosland: készpénz;
Sie haben x DM BANKSCHULDEN:
X DM az adósságun;
ZINSEN pro Mondt: havi kamat (10%);
ZINSEN pro Woche: heti kamat;
Kredit aufnehmen: Eezzel tudunk bankkölcsönt felvenni (max. 200 000);
Kredit abzahlen: kölcsönt visszafizetni;
ENDE: kilépés;
Stadion ausbauen:
Bővíthetjük stadionunkat;
+ 1000 férőhely 90 000 DM;
Cheat: A program itt nem érzékeli, hogy negatívban vagyunk, ezért —90.000 DM-ért is tudunk bővíteni.

VEREIN

Stärkern Bundesliga
Stärkern Zweite Liga
Stärkern Amateur Liga
Csapatok erőssége a ligákban;
Vereinsreport:
Höchste Heimsieg: legnagyobb hazai győzelem;
Höchste Auswärtssieg: legnagyobb idegenbeli győzelem;
Höchste Heimnienchslage: legnagyobb hazai vereség;
Höchste Auswärtsniederlage: legnagyobb idegenbeli vereség;
Längste S/N Serie: leghosszabb győzelem/vereség sorozat (magánrekord: 75 győzelem);
Meisteschaflen: bajnoki címek;
DFB-Pokal Siege: kupa győzelmek;

PROJEKT

Spielsrand Laden: állás töltés;
Spiel Speichern: állásmentés;
Spiel Löschen: állás törlés;
Einstellungen (beállítások):
Beállíthatjuk, hogy meccsek után melyik liga meccseire (tabelláira vagyunk kíváncsiak.
ENDE - sajnos nem tudom;

A főmenüben látható még:
EINSATZ: részesedés;
MORAL: csapatmorál;
SPIELER: név;
KONTOSTAND: KP;

A rulett(?) (vagy inkább kupa) ikonra kezdődik a bajnoki (vagy kupa) meccs. A meccseket igen érdekesen oldották meg... Meccs után kiírja, amit a **Projekt**-ben beállítottunk, majd a nézőszámot, a bevételt, a kiadást és a gólszerzőket (meg a sárgalapokat).
A program egy teljes file, szóval C64-re megvan kazettán is, de állást csak lemezre lehet menteni.

Hát akkor jó csapatmenedzselést kívánok!

• **Hosszú Péter, Zamárdi**



GRAEME SOUN. SOCCER MAN.

C64 ✓ | Plus/4 | Amiga | PC



Ezt a foci managert a ***ZEPPELIN*** készítette '92-ben. Akkor most jöjjön az ismertető.
Töltés után kiválaszthatjuk azt a csapatot, amelyet menedzselni akarunk. Ezután egy nyolcikonos menübe jutunk.
A bal felső sarokban megnézhetjük pénzügyi helyzetünket. A táblázat két részre oszlik:

DEBIT = kötelező kiadások;
CREDIT = bevételek;

Balance C/F = az előző hét egyenlege;
Cate Money = belépőjegyekből befolyó összeg;
Wages = a játékosok összfizetése;
Expenditure = egyéb kiadások;
Player Sale = az eladott játékosok árából befolyt összeg;
Interest = bankszámlánk utáni kamat;
Balance = az időpont pénzügyi mérlege;

A lefelé mutató nyíllal megnézhetjük játékosaink korát (**age**), posztját (**pos**) és fizetését (**wage**). A fizetéseket nem lehet változtatni.
A következő ikonon sérültjeinket nézhetjük meg. Itt fel van tűntetve a nevük, a posztjuk, a betegségük, és az, hogy hány hétig játékképtelenek.
A jobb felső ikonnál a csapat összeállítását készíthetjük el. 11 kezdő és 2 cserét kell kijelölnünk. Ezt úgy tehetjük, hogy az 'F', az 'S' alá pipát rakunk. Pipát a tűzgomb egyszeri megnyomásával lehet rakni.
F = kezdő
S = csere

A játékosok posztját rövidítések jelölik:
GK: kapus; **LB**: bal-; **RB**: jobbhátvéd; **CD**: középhátvéd; **LM**: balközép; **CM**: középközép; **RM**: jobbközép; **LW**: bal csatár; **CF**: középcsatár; **RW**: jobbcsatár. A CG felirat alatt leolvashatjuk, hogy pályafutása alatt hány gólt rúgott, az **SG** felirat alatt pedig azt, hogy ebben az idényben hányszor talált az ellenfél kapujába. Ha a nyilat a játékos nevére visszük, akkor megnézhetjük a játékos „**ability**" tehetségét és a „**fitness**" erőnlétét. Következő utunk a bankba vezet. Itt lehet kölcsönt fölvenni. Ekkor clickeljünk a „**yes**"-re és egy számológépen beírhatjuk az összeget, majd az egyenlőségjellel véglegesíthetjük, vagyis megkapjuk a pénzt. A telexgépre clickelve megnézhetjük a **league**: bajnokság állását és a **fixtures** menüben a ránk váró 38 mérkőzést. Ide lesznek beírva később az eredmények.
A bal alsó ikonnal játszhatjuk le a mérkőzést.

Itt három menüvel találkozunk:
PLAY = a mérkőzés elkezdése;
EXIT = vissza a főmenübe;
HIGHLIGHTS ON/OFF = eldönthetjük, hogy kívánjuk-e látni a mérkőzés izgalmasabb jeleneteit;

A félidőben lehet cserélni.
A font jelnél lehet játékosokat venni (**buy**), illetve eladni (**sell**).



Egy játékost úgy tudunk eladni, hogy az eladónál bejelöljük és várunk. Ha a főképernyőn megjelenik egy „SOLD" felirat, akkor erre clickelve láthatjuk a játékos nevét és azt a klubot, amelyik meg akarja venni.

THEIR OFFER = felajánlott vételi ár;
YOUR PRICE = általunk megállapított ár;
HAGGLE = *az árat lehet feljebb alkudni;*
REJECT = elállhatunk az egyezségtől;
ACCEPT = elfogadjuk a felkínált összeget;

Az utolsó menüben lehet kimenteni és visszatölteni az állást. A játék célja megnyerni az első ligát és a kupát. Kezdetben az 5. ligából indulunk.

● **Szeleczky Gábor, Budaörs**

GRAHAM TAYLOR SOCCER CH.

C64 | Plus/4 | Amiga ✓ | PC

Ez a kedvenc játékom a ***Sensible Soccer*** után, így eléggé mellbe ütött, hogy csak megszállottaknak ajánljátok és a ***Bundesligát*** jobbnak tartjátok! Nem tagadom, szeretem a ***Bundesliga Manager***-t, de szerintem a ***Graham Taylor*** jobb. És, hogy miért? Mert ez a játék tényleg 100 %-ban szimulálja egy manager feladatát. A ***Bundesliga*** nem kifejezetten erre törekszik, mert hirdetést szerezni, stadiont korszerűsíteni stb. nem éppen a manager dolga. A manageré az, hogy edzést vezessen, játékost vegyen, „kémeket" küldjön egy másik meccsre! Ezek hol vannak a ***Bundesligá***ban? Sehol! Jó, játékost lehet venni, de csak egy listáról, míg itt vehetünk átadólistáról is, vagy kölcsönkérhetünk, esetleg megvehetünk olyan embert is, aki a klubjával még szerződésben áll.

Betöltés után a program rákérdez, hogy milyen nyelven szeretnénk játszani (angol-német-francia-olasz-spanyol, én az angol verzióval készítettem a leírást). Az egér bal gombjával választhatunk. (Az egész programot egérrel tudjuk kezelni.

Ha választottunk, újabb kérdés jön, új manager leszünk vagy egy régi állást töltünk-e vissza? Ha ezt beállítottuk, a következő képernyőn átírhatjuk a csapatok nevét (**Change Team Names**) a játékosok nevét (**Change Player Names**). Ha nem akarunk ezzel bíbelődni, clickeljünk rá a **Start Game** feliratra. Ekkor kiír csapatokat a harmadosztályból (általában négy közül választhatunk). Itt is clickeléssel tudjuk kiválasztani, hogy kivel akarunk lenni. Ezután még egyszer rákérdez a gép, hogy új játékot akarunk-e kezdeni (**New Manager**), vagy visszatöltünk egy régit (**Restore old Manager**). Ha újat kezdünk, akkor be kell írni a nevünket és végre kezdődhet a játék!
A főképernyő négy nagy részre oszlik, ezek sorrendben a következők:

A) JÁTÉKOS

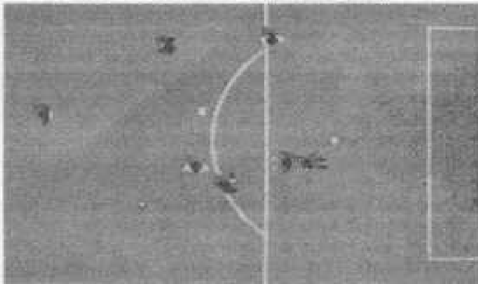
Ráclickelve egy hosszú lista jelenik meg. Ezek a következők (sorrendben):

1. TRAINEES — FIÓKCSAPAT

Itt megnézhetjük a tartalék csapatot. A nevek mellett a játékos posztját látjuk **Gool** - kapus, **Defence** - védő, **Midfield** - középpályás, **Attack** - csatár.
Egy nevet kiválasztva a következőket tudhatjuk meg (Notesz bal lapja):
Forename: a játékos kezdőneve;
Surname: vezetékneve;
D.V.B.: születési éve hónappal, nappal együtt;
Age: Kora (a „Tarcsika" 14-17 év között van!);
Height: magassága;
Contract: szerződése években (a tarcsika nincs!);
Legalul pedig a pozíciója van (**Position**);

A Notesz jobb oldalán már jóval fontosabb információk vannak a játékosunkról:
Skill - ügyesség;
Intelli - intelligencia;
Agression - agresszivitás;
Stamina - erőnlét;
Foot - milyen lábas a játékosunk (**Left** - bal; **Right** - jobb);

Ezalatt a kapusokról a következő információk találhatók:
Crosses - keresztirányú mozgás;
Low-saves - kis védés;
High-saves - nagy védés;
Handling - kézmunka;
Kicks - lábmunka, rúgás;
Overall - összhatás a játékosról;



A mezőnyjátékosoknál a következők vannak:
Tackling - szerelés;
Passing - passzolás;
Shooting - lövés;
Heading - fejelés;
Speed - sebesség;
Overral - összhatás a játékosról;

Ezek mellett a következő megjegyzések lehetnek:
Average - átlagos;
Relam average - átlagos, de fejlődésben van;
Alone average - átlagos, de gyengül;
Strong - erős;
Good - jó;
Very good - nagyon jó;
Excellent - kiváló;
(A tartalékcsapatban csak Average és Relam average besorolású játékos van.)

Alul három négyzet van, amik a következőket jelentik:
Recruit - újonc. (Ezt akkor használjuk, ha kezdenek kiöregedni a játékosok a tarcsiból és elmennek, ha nem tartunk rájuk igényt!)
Full contract - szerződés kötés. Ezt csak 17 éves játékosoknál használhatjuk! (Egyébként a program jelzi, ha valamely játékosunk eléri a 17. életévét.) Ha mégis itt igazolunk játékost, a következő írások jelennek meg:
Contract type - szerződés hossza. Ez lehet:
Monthly - hónap, vagy
Yearly - év;
Bármelyiket válasszuk a következő képernyőn, be kell ütnünk egy számot. (Évnél pl. 2, majd enter.) Ekkor a program rákérdez, hogy mennyi fizetést akarunk adni a játéákosnak (**Players Salary**). Itt újabb számokat kell beütnünk (ifiknek általában elég 9000 pénzt ajánlani!), majd enter-t nyomni. Ha elfogadja, akkor **Accept**, ha nem **Rejected** feliratot kapunk.
A harmadik felirata **Release** - kirúgás. Itt kirúghatunk embereket a tartalékból. (Először ráclickelünk a **Release** feliratra, majd a játékos nevére — nem érdemes használni!) Az **Exit** felirat a kilépést jelenti.

2. TRANSFERS — ÁTADÓLISTÁK

Loan in — kölcsönvétel
Itt ki kell választanunk az osztályt (premier liga, első, másod, harmad osztály), majd a csapat nevét és annak keretéből válogathatunk. Arra ne számítsunk, hogy mindenki kölcsönbe akar jönni hozzánk, ezért érdemes egy csapaton belül mindenkinél próbálkozni.
Ha elfogadják a kérésünket, akkor megkérdezik, hogy hány hétre kérjük kölcsön a játékost. (Ez max. 12 hét lehet!) Nekünk kell leütni a számot. Néha előfordul, hogy valaki nem hajlandó annyi hétre jönni, mint amennyire szeretnénk. Ekkor ismét választanunk lehet (pl. 12 hétre akarjuk leigazolni, de csak 7-re akar jönni.) **Accept** — elfogadjuk, **Rejected** — elutasítjuk. Ha elfogadjuk, akkor megtudjuk, mikor jár le a kölcsönbeadás ideje.
Transfer-Player
Itt átadólistára tehetjük a játékosunkat, vagy éppen visszavehetjük onnan. (Ha valaki átadólistán van, akkor is játszhat a csapatban!) Mielőtt azonban valakit rárakunk erre a listára, nem árt megnézni, hogy mennyit ér. (Erről később!) Ha túl kellemeset kérünk érte, akkor az igazgató nem engedi átadó listára tenni a játékosunkat.
Bid For Player
Itt választhatunk a szerződéses focisták között. Megint ki kell választanunk az osztályt és a klubokat, majd a játékost. Szokás szerint be kell pötyögnünk a kínált összeget. Ha keveset ajánlunk, akkor a *„Refuse Your Bid"* feliratot kapjuk. Ha elfogadják, akkor a **Team Accept Your Bid**-et. Itt be kell ütnünk, hogy hány évre akarjuk a játékost leigazolni. Ezután a fizetésére kérdez rá. (Fontos! Figyeljünk arra, hogy nehogy a fizetése miatt ne fogadja el a szerződést a kiszemelt játékos. Ezért érdemes megfigyeltetni a játékost, és a kapott adatok alapján fizetést ajánlani!) Ha ezt is bepötyögtük, a honorárium összegét kell megadnunk. Ez nem lehet kevesebb a fizetésénél!
Mindig annyit ajánljunk neki, amennyi a fizetése. (Ha nem fogadja el az ajánlatot, a kevés pénz miatt a *„Players Refuses. Your offer Wages Too..."* feliratot kapjuk. Előfordulhat, hogy az elnökünk magasnak tartja a fizetését, ekkor a *„Directors Refuse Players Wages Too High"*-ot kapjuk. Ha minden rendben, akkor: *„a XY* (játékos neve), *agrees to sign for ...XY"* (csapatunk neve).
Examine Bids
Itt nézhetjük meg, hogy van-e árajánlat valamelyik játékosunkért (Ez nagyon ritkán fordul elő!)
Examine Transfers — Átadólista.
Itt is vehetünk játékost. Annyi az előnye a **Bid For Player**-rel szemben, hogy itt tudjuk mennyit kell leperkálni érte a klubjának. Ugyanaz a fizetési folyamat, mint a **Bid For Player**-nél.

3. SCOUTS — JÁTÉKOS FIGYELŐ

Ha szabad a kémünk, a **Scout Available** van a számhoz írva, ha pedig kész a jelentéssel, akkor **Scout Report Available**. (Ha szabad a kémünk, akkor az zölddel látható, ha riportja van, akkor fehérrel.) Kettő kémünk van. Mindkettővel lehet ugyanazokat tudjuk tenni. Kémkedni lehet csapat (**Club Report**) vagy játékos (**Player Report**) után.

Ha játékos után kémkedünk „szokás" szerint ki kell jelölni a ligát, utána a klubot és utána a játékost. Ha kész a riport, ugyanolyan notesz tárul elénk, mint amilyen a saját játékosainkról van. **Released**-del tudjuk törölni a jelentést. Ha csapatot választunk, megtudjuk az összeállításukat, stílusukat, a csapat pályájának a nevét. A bal oldalon a formáció van, és kapustól a csatárokig lebontva az erősség (pl. **Gool, Above Averoge, Defence Above Average** stb.).

4. INJURIES — SÉRÜLÉSEK

Itt tudjuk meg, ha valamelyik játékosunk sérült. Neve mellett a sérülés fajtája és gyógyulásának időtartama van hetekben megadva.
suspensions - eltiltás

5. SQUAD

Contracts (Wages) Fee
Itt megtudhatjuk játékosunk fizetését (**wage**) és értékét (**value**). Ha ráclicke lünk valakire, megtudhatjuk: hogy mikor jár le a szerződése, mennyit ért „eredetileg", mikor vásárolták vagy vásároltuk, és mennyi volt eredetileg a fizetése.

Gool scorers — gólszerzők
Név mellett a ligában (**LG**), FA kupában (**FA**), Rumbeloms kupában (**RM**) és a Zenith DS kupában (**DS**) elért góljai számát. A **TOT** az összes gól számát jelzi.

Player Report — játékos riport
Ugyanaz, mint az ifiknél (csak itt erősebbek).

Disciplinary Points — fegyelmi pontok
A sárgalaposok és kiállítottak büntető pontjait nézhetjük meg. Erről még lesz szó.

6. MEDICAL RECORDS — Orvosi jegyzet

Itt megnézhetjük, hogy egyes játékosainknak milyen sérülései voltak és azok hány hétig tartottak.



7. RE-NEGOTIATE CONTRACT

Szerződéskötés (újítás), ahol szerződést hosszabbíthatunk játékosainkkal a szokásos formulában (év-pénz). Ha elfogadja **Accept**, ha nem **Refuses**.

B) MANAGER

1. DIARY

Itt tudjuk az edzésnaplót vezetni. Haladni a következőképpen lehet. Alul van az **Advanced** feliratú négyzet. Erre clickelve haladunk a naptáron. Mellette a **Training** feliratú négyzet van. Ha erre clickelünk, akkor a négyzet világosabb lesz és akkor tudunk edzést berakni valamelyik napra. (Ugyanígy tudunk edzést elhalasztani azzal a különbséggel, hogy ott a **Training** feliratra kell ráclickelni és akkor kiveszi az edzést a naptárból.) Érdemes minden nap edzést tartani, de egy pihenőnapot próbáljunk hagyni! Az edzés kétféle módon történhet: **Team** (csapat) vagy **Player** (játékos). Ha a csapatra clickelünk, kétféle edzésmódot választhatunk az öt edzésfajtából. Ezek a következők:

- **Indoor game** — teremfoglalkozás (játék);
- **Circuit Training** — körkörös (normál edzés);
- **Outdoor game** — szabadban történő foglalkozás;
- **Skills** — ügyességi edzés;
- **Set pieces** — támadások gyakorlása;

Játékos módban a következők között választhatunk a kapusoknál:

None - semmi; **Long Runs** - hosszú futások; **Short Runs** - rövid futások; **Crosses** - keresztirányú mozgás; **Saves** - védés; **Kicking** - rúgás; **Handling** - kézzel való védés fejlesztése.

Mezőnyjátékosoknál a következők:

Long Runs - hosszú futás; **Short runs** - rövid futás; **Passing** - passzolás; **Shooting** - lövés; **Tackling** - szerelés; **Skills** - ügyesség.

Ha minden játékosunknak beállítottuk az edzését, a gép azt automatikusan egy napi edzésnek veszi. Ha másnap is van edzés, nem muszáj a játékos módot választani, hisz kell a közös edzés is, de senkinél se csináljuk azt, hogy egy gyakorlatot 2-3 napnál tovább csinálja, mert leromolhat a további tulajdonsága! (Pl. egy kapussal 5 napig a védést gyakoroltatjuk, ami neki strong-on volt, akkor az marad Strong-on, de például a kézmunkája a Strong-ról leggyengülhet Average-ra (átlagosra)!

Ha meccsünk jön, megtudjuk az ellenfél nevét, azt, hogy liga vagy kupameccset játszunk-e (kupánál ki van írva a kupa rövidített neve), és azt, hogy otthon (**H**) vagy idegenben (**A**) játszunk-e. A harmadik négyzet a **Friendly** — barátságos meccset jelenti. Sajnos még a bajnokság után se lehet használni.

2. STATUS — STÁTUSZUNK

Itt többek között megtudjuk a készpénzünk értékét (**Funds**) a kiadásokét (**Outgoings**) és a kettő közt lévő különbséget (**Balance** - ez a tényleges pénzünk.)

3. RESIGN — LEMONDÁS

Ezt akkor használjuk, ha rosszul áll a szénánk. Itt a gép rákérdez, hogy eldöntöttük-e lemondási szándékunkat. Ha igen, akkor **Yes**-t választunk. Itt választhatunk új szerződést (**New**), vagy visszavonulhatunk (**Retire**) új szerződésnél új csapatot is választhatunk.

4. DISCIPLINE — FEGYELMI

Itt állíthatjuk be, hogy játékosaink hány napi fizetésüket fizessék be, ha sárga (**Yellow**) vagy piros (**Red Card**) lapot kapnak. Ha pl. 2 napra állítjuk a sárgalapnál a pénzt, akkor a fegyelmi pontoknál egy sárga lapért 2 büntető pont lesz kiírva.

C) FIÓK

Fixtures — sorsolást nézhetjük meg. (Szokás szerint osztály, csapat megjelölésével.);

Cup Draws — Kupák sorsolását nézhetjük meg. FA Kupa, Rumbeloms Kupa. Zenith DS Kupa és az Autoglass Trophy (ezt hármas csoportokban rendezik 2-3. osztályú együttesek között.);

Tables — bajnoki táblázatok;

Top Scorers — Mesterlövészek. Az osztályokat külön mutatja be. (Tehát a harmadosztály legjobb góllövői nincsenek a Premier ligába belekeverve.)

History — csapatunk története;

Ja, a bajnoki táblázatról a **P** a lejátszott meccsek száma. **W** a győzelem, **D** a döntetlen, **L** a vesztett meccsek száma. **F** az adott, **P** a kapott gólok száma. **PtS** pedig a pontok száma.

D) LEMEZ

Itt tudunk lemezre menteni. Egy lemezre csak egy kimentés fér. Egyébként sokáig menti a játékot (min. 40 másodperc).

Már csak egy dolgot kell leírnom, a meccset. A táblázatból válasszuk ki csapatunk meccsét (sárgával van jelölve), majd állítsuk be a felállást. **Gool Keeper**- kapus. **Left Back** - balhátvéd, **Centre Back** - középső védő, **Right Back** - jobbhátvéd, **Left, Central, Right... Widfield** bal, középső, jobbfedezet. **Left, Centre, Right... Striken** - bal, közép, jobbszélső. **Substitue 1,2.** A két csere. A bal gombbal clickeljünk emberünk nevére, majd clickeljünk arra a posztra, ahová rakni akarjuk. **Exit**-tel tudjuk elindítani a meccset, de csak akkor, ha össze van állítva a csapat cserékkel együtt! A bal gombbal tudjuk elindítani a küzdelmet. Menet közben a bal gombbal tudunk cserélni. Jelöljük ki a lecserélendő játékost és vigyük valamelyik cserejátékosunk alá. Ha egy játékosunk megsérül, a gép automatikusan kiírja az összeállítást és a cseréket. Kilépni is a bal gombbal tudunk. Nem kell megnézni a meccset, ha a táblázatnál (a meccsek táblázatánál) exit-et nyomunk, de a csapatot ugyanúgy össze kell raknunk! Meccs végén nyilatkoznunk kell a csapatnak a nyújtott teljesítményükről (**Team talk**).

Ezek a következők:

Congratulate - gratuláció;
Praise - dicséret;
Commiserate - szánalmas;
Express Disappointment - nyílt csalódás;
Hars Words - kemény szavak;
Reprimand - dorgálás.

Néha kell az elnökségnek is nyilatkozni. Ebben kettő új szó van:

Satisfaction - elégedettség;
Disbelief - nem hiszem el!
Anger - mérges.

Hát ennyi lett volna a leírás. Ja, a játék második lemezét még soha nem kellett használnom (mivel még én is a III. osztályban szenvedek!), úgy hogy arról nem tudok nyilatkozni. Remélem, hasznát veszitek a leírásnak!

• Paróczai Gergely, Budapest

I PLAY FOOTBALL CHAMPION

C64 ✓ Plus/4 — Amiga ✓ PC ✓



A program a ***Simulmondo*** 1991-es terméke. Elindítása után a game megérkdelődi, hogy angol vagy olasz nyelvet használjon a továbbiakban, majd hogy meg óhajtjuk-e nézni az intro-t? Ezután (vagy az intro után) töltögetés következik, azután bejön egy kép, amelyen be lehet állítani a riporter nemzetiségét (bár semmi szerepe nincs), alatta azt, hogy az olasz, az angol vagy a német bajnokság résztvevői akarunk-e lenni, jobboldalt pedig játékállást lehet betölteni. Amikor mindent beállítottunk, vigyük a nyilat az OK-ra (legalul) és „tűz". Most az adott bajnokság csapatai közt válogathatunk a jobboldalt levő nyilakkal. A csapat kiválasztása úgy megy, hogy a nyilak mellett levő csapatképre clickelünk, mire egy labda jelenik meg a képen. Ha már megvagyunk, menjünk az **OK**-ra. Töltögetés után a bajnoki táblázatot látjuk. Hogyha a monitorra visszük a kurzort, akkor megkapjuk a következő forduló sorsolását. A monitor mellett lehet kimenteni az állást. Amint mindennel végzünk, akkor **OK**. Kettő pályavázlatot látunk, mindkét oldalán egy-egy játékossal. Itt lehet összeállítani a kezdő csapatot, felállást stb. A vázlaton sárga négyszögek jelzik a játékosokat a szám pedig a mezük száma. A pálya mellett van három csere is. Ha egy játékost arrébb akarunk rakni, vigyük rá a kurzort és „tűz". Ekkor lent megjelenik az adott ember neve, arcképe és a képességei: **SP**=speed (gyorsaság), **ST**=strength (erő, erőnlét), **SK**=skill (ügyesség), **SH**=shoot (lövés). Középen lehet beállítani, hogy mennyi ideig tartson egy félidő. A kétoldalt lévő játékosok mezén tűzgombozva kell a színüket megválasztani. A mi játékosunk fején van lehetőség a mezszám kiválasztására (ez a mezszám mutatja, hogy a meccsen melyik játékost irányítjuk; a kapussal nem lehetünk). Ezek után, amint mindennel elkészültünk, **OK**, és már töltődik a mérkőzés. Ha a gép ellen játszunk, akkor fent a riporter van, ha a társunk ellen, akkor a képernyő két részre van osztva. A jobb felső sarokban van a pálya vázlata. A fekete pont jelöli a labdát vivő játékost. A vázlat alatt van az óra (mindig 45 időegység egy félidő), alatta pedig az eredmény. Lőni a tizenhatoson belülről lehet, a következőképpen: tartsuk lenyomva a tűzgombot, húzzuk jobbra-balra a joystickot aszerint, hogy merre akarjuk lőni a labdát. Tizenegyesnél a gép megkérdezi, hogy elvállaljuk-e vagy pedig átadjuk-e inkább egy csapattársunknak a lövés jogát. A meccs után értékel bennünket a főnök. Ha nagyon elégedetlen, akkor idő előtt búcsúzhatunk. Utána megjelennek a forduló eredményei. Ha a monitorra clickelünk, megkapjuk a bajnokság állását, majd a következő forduló sorsolását.

Aki szereti a számítógépet és a 3D-s focit, az kellemesen elszórakozhat ezzel a játékkal. A grafika ugyan lehetne jobb is, de mindenképpen ez a legjobb focis program szerintem C64-en lemezen.

• The Finnish Guy (Mészáros Krisztián), Bicske

MONDIAL SIMULATION 1990

C64 / Plus/4 / Amiga / PC

A programot a *Simulmondo* adta ki, az itáliai VB-re. Betöltés után egy képet élvezhetünk 2 játékossal és az országok zászlójával. Ezután egy fürdőruhás nőt bámulhatunk a játék készítőinek névsorával. Itt jön egy kérdés, hogy Itália vagy Data Disk. Nyomjuk meg a '**RETURN**' gombot, az Itália-n. (Mivel Data Disk-ünk nincs.) Utána a program a nehézségi szintet kéri: **facile**-könnyű, **medio**-közepes, **difficile**-nehéz. (A cursor billentyűkkel állíthatjuk be, a '**RETURN**'-nel véglegesítjük.) Ezután a program a nevünket kéri, majd egy játékos valamilyen tulajdonságát kéri. Ez eredetileg védelem lenne, de már nincs benne, így elég '**RETURN**'-t nyomni. Már töltődik is a játékrész. Miután betöltődött, két menüpont mosolyog ránk, **Inizió Mondial**, **Amichevole**. *Ha az elsőt választjuk*, akkor világbajnokságot játszunk. A program érdeklődik, hogy akarunk-e a névsoron változtatni. **No**-nem, **si**-igen. Miután elkészültünk, a program az első 4 csoport tagjait mutatja. '**Return**'-t nyomva az utolsó kettőt mutatja, és érdeklődik, akarunk-e másik csoportbeosztást. Miután ez is megvan, újabb 3 menüpontot kapunk, **Classifica**, **Squadra**, **Partita**. **Classifica**-t választva 1-től 6-ig kér egy számot a gép. A választott csoport állását nézhetjük így meg, és a soron következő meccseket. **Squadra**-t választva újabb 3 menüpontot kapunk, **Tattica**, **Giozatori**, **Formazione**. **Tattica**-t választva, meg kell határoznunk a csapat felállását.

4-5-1
4-4-2
4-3-3
3-4-3

A 4-4-2 a legjobb.

Jegyezzük meg, hogy a pályán a számok hol találhatóak, mert a kezdőcsapat tagjai itt lesznek a meccs során. A megfelelő felállásra menve nyomjunk '**RETURN**'-t. Ezután a csapat taktikájáról érdeklődnek. A legjobban akkor játszik a csapat, ha ezt állítjuk be:

Marcature: *a zona*
Nei disimpegni: *spazzare l'area*
Nei calci d'angolo retsono di un attacante: *Si*
Effettuare: *lanci lunghi*
Normalmente: *Giocarla in fretta*
Praticare il pressing: *No*
Giozo aereo: *Si*
Dribbling: *Si*
Triangolazioni: *No*
Tiri da tuntano: *No*

2. menüpont: Giocatori.
Itt a játékosok tulajdonságai vannak.
Anni - életkor
Altezza - magasság
Peso - súly (kg-ban)
Presenze - válogatottság száma
Gol fatti - válogatottbeli gólok
Valore - érték
Condizioni - kondíció
Particolari abilita: erősségek
Nr. alatt: játékos sorszáma
Nome: játékos neve
Puolo: posztja
- **n** - kapus
- **d** - védő
- **c** - középpályás
- **a** - csatár

A visszanyíl billentyűvel léphetünk ki.

Formazione — összeállítás. Aszerint tegyük, hogy a **Tattica**-ban hogy állapítottuk meg a felállást. (Mondjuk hátvédnek, ne csatárt tegyünk.)
Visszanyíllal lépünk ki.

Partita — játék
Feltűnik a játéktér. Alatta egy csík van, ahol labda vánszorog ide-oda.
Időnként mókás feliratok olvashatóak. Ebből lényeges:
Espulsi (név) kiállították valakit.
Ammonito (név) — Sárga lapot kapott valaki
Vete di (név) **minuto** (perc) — gólt lőtt valaki az X. percben.

Szünetben 3 menüpontot kapunk:
Sostituzioni
Tattica
Partita

Sostituzioni-val tudunk cserélni. A számbillentyűkkel válasszuk ki azt, akit lecserélünk. Majd a kurzorbillentyűkkel akit lehozunk helyette, 2 cserére van lehetőség.

Ha vége van a csoportmeccseknek, akkor a **Continua** menüponttal tudunk továbbmenni. Továbbiakban minden ugyanaz, mint eddig, csak nincs **Classifica** menüpont.

Amichevole — barátságos mérkőzés. Itt annyi a különbség, hogy a nevek után be kell állítani az ellenfelet.



Ez egy nagyon jó játék. Aki szereti a manager játékokat, az nagyon jól fog vele szórakozni. Kár, hogy olasz nyelvű változat terjedt el!

• Szőts Zoltán, Budapest

SENSIBLE SOCCER

C64 / Plus/4 / Amiga / PC

A demo után bejelentkezik a menü:
OPTIONS: Itt tudjuk beállítani a meccsek hosszát (3, 5, 7, 10 perc), legyen-e ismétlés, milyen nyelven jelenjenek meg az üzenetek, milyen talajon játszódjon a meccs.
Ezek a következők:
NORMAL - ideális talaj
ICY - jeges
RANDOM - véletlenül választ a gép valamelyikből egyet
DRY - száraz
HARD - nehéz
MUDDY - savas
WET - esőáztatta
SOFT - sima, bársonyos fű



Ezenkívül az **OPTIONS** menüben tudjuk a menü alatti zenét kikapcsolni, bekapcsolni, valamint, hogy automatikusan a Highlights menübe mentse-e a gólokat a gép vagy sem.

Következő a menüben az **EDIT TEAM**. Itt a játékosok nevét írhatjuk át, megváltoztathatjuk a csapat mezeit, átírhatjuk az edző nevét. Minden csapatban szinte a legújabb összeállítás van a cserékkel együtt. (Megtalálható pl. az **OMONIA NICOSIA** színeiben a ciprusi gólkirály, *Dzurják Csöpi* is.)

Minden csapatnak két meze van és annak függvényében választja ki a mezt, hogy melyik csapat a pályaválasztó.
A mezek is egyébként teljesen azonosak az „igaziakkal", tehát mondjuk a *Juventus* első számú meze a fekete-fehér csíkos felső.

A következő: **HIGHLIGHTS**.
Itt tudjuk kimenteni egy formattált lemezre a gólokat (1 lemezre 4 meccs góljai férnek), illetve visszatölteni.

A harmadik menü a **VIEW HIGHLIGHTS**. Itt a legutoljára játszott meccs góljait lehet visszajátszani.

LOAD/SAVE
Ebben válsazthatunk, hogy országok válogatottjaival játszunk, vagy nemzeti tizenegyek helyett inkább a klubcsapatokat helyettesítjük előnyben. Minden a **LOAD**-dal.

SAVE-vel az **EDIT TEAM**-ben átírt neveket tudjuk lemezen rögzíteni.

FRIENDLY
Barátságos meccs. Ebben a leggyengébb a számítógép, amennyiben egyedül kívánunk játszani. Beállíthatjuk a pálya talaját, a **CHOOSE FRIENDLY MATCH** **TEAMS**-ben tudunk csapatot választani.
Ha a kiválasztott csapat mezője piros, benne egy „C" betűvel akkor ezt a csapatot fogja a számítógép irányítani, ha kék és „P" betűvel jelzett akkor a játékos. Két játékosnál egyértelműen mindkettő „P" betűvel kell, hogy legyen beállítva. Két „C" esetén demo van.

CUP
Ebben az opcióban állíthatjuk, hogy legyen-e 11-es vagy nem, legyen-e hosszabbítás vagy nem, illetve **IF REPLAY**-ben csak ismételt meccsre vonatkozzanak-e.

Tudunk még állítani a meccsszámot illetően egy dolgot, nevezetesen, hogy hány meccsen dőljön el a továbbjutás vagy a győzelem a döntőben.





Szuperligába, Nemzetek Tornájára, valamint a BEK-be.

Ezek után lássuk a lényeget.
A játékban **cselezni** nagyon nehéz, mindig otthagyja a játékos a labdát, ha fordulunk vele. Legjobban járunk, ha **passzolgatva** vezetjük a labdát kapura.
Gólt lőni átlóból lehet a legkönnyebben, mert ha a kapus hárítani tud is egy átlós lövésnél, annyira elvetődik, hogy igen soká tart míg visszatámolyog a kapujába.

Tudunk **emelni** és **csavarni** is. Emelni a következőképpen lehet: lövés után húzzuk a joystickot 180°-kal ellentétes irányba és máris nagyot lövünk.

Csavarni pedig: egyenesen eresztjük el a lövést (tehát le vagy fel nyomjuk lövéskor a joy-t), akkor közvetlenül a lövés után húzzuk folyamatosan jobbra vagy balra a joy-t. (Attól függően, hogy merre akarjuk csavarni a lövést.)
A kapust csak kirúgáskor tudjuk irányítani, amúgy a gép végzi helyettünk.

Néhány ötlet:

- 11-esnél nyomjuk jobbra vagy balra átlósan a joy-t, majd tűz. Ha egy pillanatra érünk a tűzgombhoz, akkor laposan lövi, máskülönben emeli.
- Szabadrúgásnál, ha felállt a sorfalunk, nyomogassuk a tűzgombot szaporán, ilyenkor valaki mindig kivetődik a sorfalból és hárít.
- Szögletnél: Sima tűzzel passzoljuk be a labdát, majd miután vittük egy kicsit a vonal mentén, egyszerűen tűz + tekerjük körbe a joy-t és csodák csodája, a labda becsavarható a kapuba.
- Jeges pályán a labda nagyon csúszik, ezt ne nagyon válasszuk.
- Bátran szabálytalankodhatunk a mezőnyben, sem sárgalap, sem kiállítás nincs.
- 'P' - pause, 'ESC' - kilépés a menübe.
- A játék Amigán fut 512 K-n is, de ilyenkor a bombasztikus szurkolás, a dobok hangja, az éneklő kórusok, a HIGHLIGHTS menü, valamint a menü alatti zene nincs. A kórus és a dobok valódi meccs hangulatát idézik elénk.
- Lehet *cserélni is (2 mezőnyjátékos, egy* kapus), ha egy párszor oldalra rángatjuk a joy-t. Ekkor bejön a kispad. Ha legfölül hagyjuk a nyilat és megnyomjuk a tűzgombot, akkor a taktikát állítjuk. **ATTACK** - támadó-felfogás, **DEFEND** - védekező felállás.
- A többi (pl. 5-4-1) a védelem, középpálya, csatársor összetétele.
- Ha a nyilat lejjebb hozzuk, akkor sorrendben a következőket tudjuk cserélni:
  - kapus
  - védelem
  - középpálya
  - csatársor.



- Ha a cserejátékos nem felel meg, húzzuk egyszer a joyt a kispad irányába, majd ismételt FIRE. Ekkor másik tartalékjátékos áll készen bevetésre.

Legalul:
Ebben tud több játékos (max. 9) egymás ellen játszani, mindenki mindenkivel alapon.
Itt lehet még, ha egyedül játszunk, 15 csapat kíséretében bajnokságot vívni, mindenki játszik mindenkivel alapon.
Tudjuk állítani a talajt, azt, hogy hányszor mérkőzzön meg két csapat egymással egy szezonon belül, valamint hány pont járjon a győzelemért.

SPECIAL
Itt tudunk labdarúgó EB-t játszani, benevezhetünk a KEK-be, az UEFA-ba, Európai Szuperligába, Nemzetek Tornájára, valamint a BEK-be.

- **Robi (TURBOSOFT), Gyöngyöshalász**

WORLD SOCCER LEAGUE

C64 ☑ Plus/4 ☐ Amiga ☐ PC ☐

Először választhatunk 6 csapat közül (*Arsenal, Celtic, Liverpool, Manchester Utd., Rangers, Tottenham*). A csapatok a játékosok ügyességében különböznek egymástól. A következőkben átírhatjuk csapatunk nevét. A program ismerteti játékosainkat (mindig ugyanaz), majd választhatunk nehézségi fokot 1-5 között (1 a legkönnyebb). Megjelenik a főmenü.
Bal fölső sarok (DIV 1. v. 2.) — a divízió, amelyben vagyunk.
Jobb fölső sarok (WEEK) — hányadik héten kapunk éppen ki
1. **PLAY GAME** — meccs
2. **CHECK PLAYERS** — játékosaink
3. **EDIT NAMES** — a neveket változtathatjuk meg
4. **BANK** — itt sikkaszthatunk
5. **FIXTURE LIST** — az összes meccsünk az évben
6. **LEAGUE FABLES** — a divízió csapatainak bajnoki állása
7. **OPPONENTS DATA** — összehasonlítás az ellenfél csapatával
8. **TRANSFER MARKET** — itt vehetünk játékosokat
9. **SAVE TO TAPE/LOAD FROM TAPE** — mentés/töltés kazettára, értelemszerűen DISK-es verzió esetén disk-re

CASH — készpénzünk
SKILL LEVEL — nehézségi szint
NEXT MATCH — következő meccs (**HOME** - otthon, **AWAY** - idegenben, **NEUTRAL** - semleges pályán)
WORLD LEAGUE DIVISION — ld. bal felső sarok!

2. CHECK PLAYERS

NO — a játékos száma
NAME — neve (előtte a pozíciója; **G** - kapus, **D** - hátvéd, **M** - középpályás, **A** - támadó)
FORM — formája (max. 15)
PL — hányszor játszott az évben nálunk
GL — hány gólt lőtt/kapott az évben
P — büntető pontjai (10 után nmár eltiltjuk)
NAT — nemzetisége
Az első 11 játszik, a **SUBSTITUTES** a csere, a **RESERVES** pedig a tartalék játékosállományunkat mutatja.
Alul:
1. **MENU** — vissza a főmenübe
2. **CHANGE** — helycsere
3. **ALTER** — pozíciócsere
4. **SELL** — A játékos eladása. Valamelyik csapat ajánl érte x összeget, és ha akarjuk, elfogadhatjuk. Egy héten egyszer kaphatunk ajánlatot egy játékosért.

3. EDIT NAMES

1. **EDIT PLAYERS NAMES** — a játékosaink neveit változtathatjuk meg.
2. **EDIT TEAM NAMES** — a csapatok neveit irkálhatjuk át
3. **RETURN TO MAIN MENU** — vissza a főmenübe

4. BANK

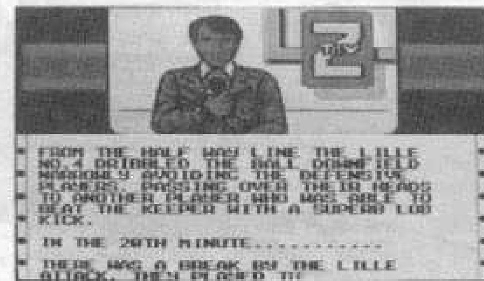
CURRENTLY LOAN — jelenlegi kölcsönünk
WEEKLY REPAY MENT — heti részlet
MAXIMUM LOAN — max. felvehető kölcsön
CURRENT CASH — pénzünk
1. **GET LOAN** — kölcsön fölvétele
2. **REPAY LOAN** — kölcsön visszafizetése
3. **MAIN MENU** — a főmenühöz

5. FIXTURE LIST

NO — meccs száma
H/A — itthon/idegenben játszottunk/játszunk
OPPONENTS — ellenfelek
RESULT — végeredmény
ATT — nézőszám

6. LEAGUE TABLES

P — meccs
W — győzelem
D — döntetlen
E — vereség



F — rúgott gól
A — kapott gól
PTS — pont

8. TRANSFER MARKET

1. **GOALKEEPER** — kapus
2. **DEFENDER** — védő
3. **MIDFIELDER** — középpályás
4. **ATTACKER** — támadó
5. **RETURN TO MAIN MENU** — főmenühöz

Ha veszünk valamit:
POSITION — pozíció
NAME — név (pl. Q. Kocsis (?))
SELLING CLUB — a klub, ami eladja
CURRENT FORM — jelenlegi formája
NATIONALITY — nemzetisége
Ajánlhatunk érte valamennyit, amit vagy visszautasítanak (*YOU HAVE BEEN TURNED DOWN*), vagy elfogadunk (semmi).

1. PLAY GAME

A felső sorban a meccs állása látható, a csapatok alatt a góllövő (csak nálunk) és a gól időpontja. Középtájon látható a labda pozíciója, alatta az üzenetsor, hogy ki támad/lő stb. Majd következnek a büntetett játékosok (**boorel**) vagy a kiállítottak (**sent off**). 'S'-sel cserélhetünk. Az **ATT** mutatja a nézőszámot, a **TIME** az időt. Félidőben cserélhetünk.

1. **PLAY GAME** — folytatni a játékot
2. **CHANGE** — helycsere (nem ezzel lehet cserélni!)
3. **ALTER** — pozíciócsere
4. **SUB** — csere. Először akit lehozunk, majd aztán akit beviszünk, annak a számát írjuk be!

HALF TIME — félidei állás
Miután kikaptunk, vált a kép, és a játékosaink értékelését kapjuk meg.
GOOD PONTS — jó pontok
ERRORS — hibák
RATING — értékelés
MAN OF THE MATCH — a meccs legjobbja
Tökmindegy, mire értékeli a játékost, ha vesztünk lefele, ha nyerünk felfele módosul a formája. A következő képen láthatjuk a többi csapat eredményét. Majd megkapjuk a pénzügyi értékelést.
GATE MONEY — a jegyekből befolyt összeg
BANK INTEREST — a bank hozzájárulása
PLAYER/STAFF WAGES — fizetések
POLICIAL COSTS — a rendfenntartásért mennyit fizettünk
GROUND UPKEEP — a pálya fenntartásaú
LOAN REPAYMENTS — a heti részlet visszafizetése
OVERALL PROFIT/LOSS — nyereség/veszteség összesen
CURRENT BALANCE — maradék pénzünk (már ha maradt)



Néha ez után megsérül valaki, vagy 10 büntető pont után eltiltják a játékost (pár hétre).

• **Cserny Botond, Budapest**

SZIMULÁTOR PROGRAMOK

ACE 2088

C64 ✓ | Plus/4 | Amiga | PC



Ez egy űrhajószimulátor.
Cél: Van egy halom csillagrendszer, ezeket kell elfoglalni.
Az anyahajó fedélzete:
Egy nagy computer van előttünk. Mellette egy kijelzőtábla, melyen legalul az éppen aktuális parancs van. A parancsok között a joystick fel-le húzogatásával választhatunk most épp a főmenüt látjuk. (tűzgombbal aktiválhatunk)

Starchart-csillagközi térkép: A joystick balra illetve jobbra húzogatásával választhatjuk ki a csillagot ahová menni akarunk.
System: Bolygóközi térkép, a többi ugyanaz, mint a Star-Chart-ban, csak bolygókra vonatkoztatva.
Fighter: Űrhajókkal kapcsolatos dolgok állítgatása
Tactical: Taktikai helyzet.
Status: I/O opciók meg egyéb dolgok.

Almenük

Mindegyikben van Exit, ezért azt nem írom oda külön.
Starchart: - Starjump, vagyis amelyik csillagot beállítottuk Starchart-ba, oda mehetünk el
System: - orbit, azaz amelyik bolygót beállítottuk System-be, oda mehetünk el, feltéve, ha űrhajóink a hangárba vannak.
Fighter: - Arm/Launch (ezeket később magyarázom el)
Tactical: - Allegiance, csillagközi helyzet (a képen **Allied** - szövetséges; **Hostile** - ellenséges). Ha nem kapcsoljuk be az **Allegiance**-t, akkor egy forgó bolygó látszik és egy szöveg: **Intrep** (adatok). Ez lehet jó (**Good**), szegényes, (**Poor**), semmi ilyen (**none**), alatta **Fighter**: kintlévő ellenséges gépek száma, **Base**: bázisok száma (egy bázison 25 gép van, ha kiürítik a bázist, akkor az nagy baj, mert nyakunkon lesz egy halom gép).
Status: **quit** - erre szokott a játék befagyni; **save**: - nem mondom meg, he-he-he; **load**: - a „nem mondom meg, he-he-he" betöltése;

Na, most jön a felfegyverzés (**arm**) és a támadás, illetve a harc (**launch**):

ARM

A **Fighter**-ben válasszuk ki azt a repülőt, (1-es, 2-es, 3-as) amelyikkel műveleteket akarunk végezni. Itt (mármint a fighter-ben) nem kell aktiválni a gép számát, amelyik szám villog az az aktuális gép. Ezek után kapcsoljuk be az ARM-ot. Az anyahajó monitorán belül az éppen felszerelhető fegyver neve látható:
Long range missile - hosszú távú célkövető rakéta;
Fusion Bomb - a jó öreg hidrogénbomba;
Rear Firing Missile - hátsó tüzelő rakéták;
Rapid Recharger - torpedó gyorstöltő (technokol rapid);
High Shielding: pajzs, és a név alatt
Armoury: az éppen kiválasztott fegyver mennyisége a raktáron,
Fighter: az éppen kiválasztott fegyver mennyisége a gépünkön.

Miután a derék madarat felszereltük, nyomjuk meg a tüzet és menjünk a **Launch**-re.

Jöhet a buli:

LAUNCH

Az űrbe repülünk, három ellenséges bádogláda jön felénk, teendő semmi; tanuljunk meg harcolni.

A műszerfalon a következőket találjuk:

3.	4.	5 6 7 8	9.	10.
	1.		2.	

1 - radar, vagy fegyverzetjelző
2 - fedélzeti computer
3 - idő
4 - bázisdetektor
5 - tolóerő
6 - ezt nem tudom, micsoda
7 - rongáltságjelző
8 - torpedótöltés visszajelző
9 - mint, az 1-es csak kicsiben
10 - mint, a 2-es, csak kicsiben

Billentyűzet:
'**T**': torpedók betöltése
'**B**': hidrogénbomba
'**W**': az 1-es helyére fegyvervisszajelző be/ki
'**+**': tolóerő növelés
'**—**': tolóerő csökkentés
'**L**':: célkövető rakéta be/ki
'**R**': hátsó rakéták indítása
'**M**': vissza az anyahajóra
'**N**': ráállás a bolygóra

Jótanácsok: Először lőjük szét az összes bázist, mert ha elfogynak a fenti madárkák, akkor bázisról küldi az utánpótlást (25 űrhajó hármasával). A gyűrűs bolygóra vigyünk magunkkal pajzsot, és egyébként sem árt, ha van nálunk. A **Rapid Recharger** sem elhanyagolható dolog, ha nem célkövetőket akarunk pazarolni. Egy csillagrendszerben foglaljuk el az összes bolygót. Ha ezt nem tesszük meg, később az egész csillagrendszert visszafoglalják. Egyébként is a bolygók elfoglalásáért fegyvereket kapunk.

• **Fábián Sándor, Győr-Ménfőcsanak**

B-17 FLYING FORTRESS

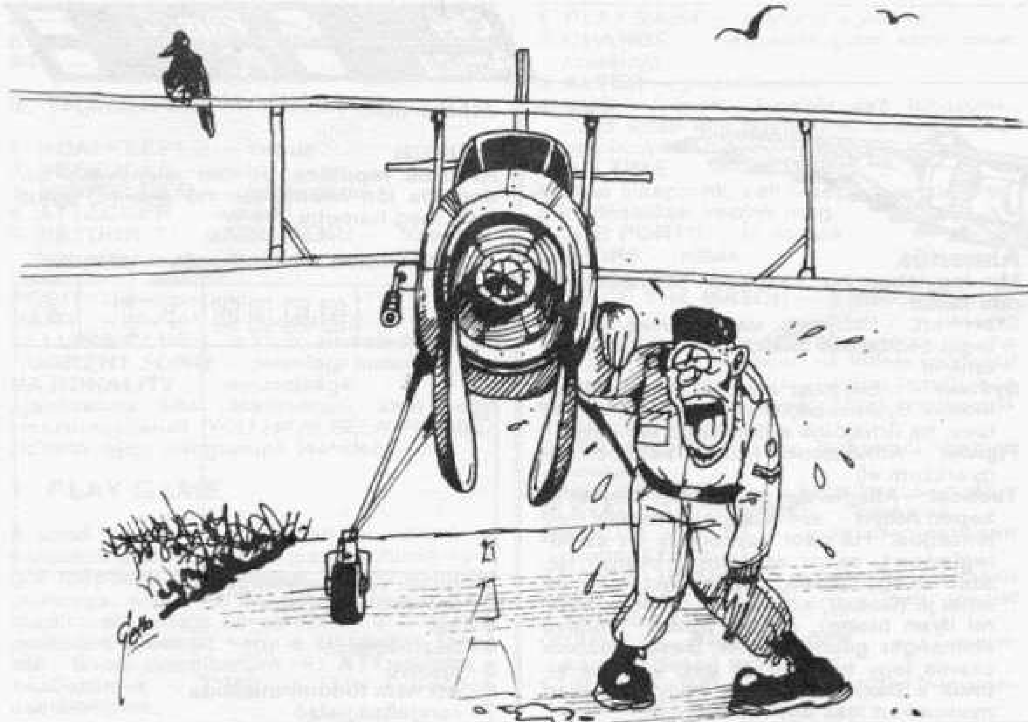
C64 | Plus/4 | Amiga ✓ | PC ✓

A program 1943. november 1-jétől játszódik, lényege egy B-17-es gép feladatait sikeresen lássuk el. A címkép bejelentkeztével, melyet kellemes zene fest alá, egy menüben találjuk magunkat.
Lead/Save: Egyértelmű. (CREATE DISK-kel gyárthatunk adatlemezt);
Reset Bomber: Itt a gépnek tetszőletges nevet, matricát és pilótát adhatunk. Tanácsos minden küldetés után elmenteni.
Select Bomber: A bombázó választása (sárga keret az aktuális). A bal felső sarokban elolvashatjuk a pilóta, bombázó nevét, státuszát, a jelenlegi dátumot, és a befejezett küldetéseket.
Select bomber után újabb menü következik, ahol gépünket látjuk pontosabban az orrát a választott képpel és nevével az oldalán (később sikeres küldetés után kapunk egy bombát az oldalunkra, és a lelőtt repülőkért keresztet).
Crew Photo: A legénység fotóját és adatait nézhetjük meg.
Crew Training: Semmi értelme (gyakorlás).
Bomber History: Legenda, mely gépünkről szól.
Back to...: Vissza az előzőbe.
Mission Briefing: Küldetésre megyünk, és egy újabb menübe, mely a küldetés leírásából áll.
Mission: A küldetés leírása, első, másodlagos célpont. Felszállás ideje, célhoz vezető út, a célpontot milyen magasról kell bombázni, az egység feladata, betöltött bombák, hazaút, szövetséges támogatás (ált. semmi), ellenséges aktivitás...
Map: Európa térképe. Sárga odafelé, fehér hazafelé, piros az elsődleges, fekete a másodlagos célponthoz vezető út.
Recon: Ebben a pontban filmet láthatunk az elsődleges, másodlagos célpontról. (Érdemes legalább kétszer megnézni és vázlatot készíteni róla.)
Decline: Visszautasít (nincs értelme).
Accept: Elfogadni a küldetést.
Ha az **Accept**-re clickeltünk, akkor meglepetésként egy teljesen más menübe jutunk.

Configuration menü

Detail: (felbontás High) nagyon nem számít, egy bombázó nem túl gyors;
Turrets: (tornyok: Fast) így fordulnak a leggyorsabban, több az esély a gépek leszedésére;
Time Ship: (időugrás: 5 minutes), később kitérek rá;
Sound: (hang: on);
Difficultiy: (kockázat: Moderate), hogy legyen esélyünk;
Landings: (landolás: Realistic) úgyis a gép csinálja;
Bombs: (bombák: Faultless);
Ammunition: (muníció: Unlimited) egyszer elfogyott, aztán galamblövészetet rendeztek;
Flak: (légelhárítók) és **Fighters**: (vadászok): **Average** (átlagos), így is volt már olyan, hogy szétlőttek;

Exit: Belépünk a szimulációba;



Az egész úgy kezdődik, hogy ott vagyunk a fülkében, és várjuk az áldást. Mi a parancsnok szerepét töltenénk be (de lehetünk hátsó lövészek is, vagy rádiós tiszt), azonban ezt átadjuk a gépnek. Kapcsoljunk a navigátorhoz, és buzgón nyomogassuk az '**ALT/T**' gombokat. A térképen látjuk a gépünket, amint cammog az égen, ha a *WATCH ACT FOR FLAK AND FIGHTERS* (földi, légi támadás) üzenet jelenik meg, akkor meg kell várnunk a veszély elmúltát.

Amikor már a piros vonalon repülünk, akkor a másodpilótát rakjuk a bombatér nyitónak és az orrlövészt a bombakioldónak ('**C**' majd '**F4**', ezután a nyilakkal mászkáljunk addig, míg nem látjk a bandákat és az ajtókinyitás jelét. Az orrlövésznek '**F1**': helyben van a bomba jele; **click**: hogy világítson a jel; majd '**C**'. A *„START BOMB RUN"* üzenet után kinyílik a bombatér, ezután vegyük át az irányítást. ('**M**' majd az '**O**'). Most azt a célkeresztet mi irányítjuk (olyan, mint a távcsöves puska távcsöve, a jobb felső sarokban rovátkákat látunk, ezzel irányítjuk, a jobb alsó sarokban pedig, ha minden igaz, két sárga lámpa ég, a felsők). Most keressük meg a várost (a célok a város közelében vannak) és a célt. Célok találhatók: a *Marshalling Yard* mentén, a *Power Station* út mentén, az abból kijövő leágazásnál, a víz közelében (folyó, tenger) *Docks* öbölben, és ne feledjük város közelében. Nos, tehát ha megtaláltuk, akkor ágyúznak. Ezért igazítsuk rá a célkeresztet egészen addig, míg a negyedik sárga lámpa ki nem gyullad, ekkor — ha autofire-os joy-unk van — kapcsoljuk át a gombot a joy-on. A bombák hullanak, kapcsoljunk a hátsó lövészhez '**F10**', majd '**M**' és keressük meg a füstölgő tetemeket. Amint elhalt az ágyútűz, irány haza: *BOMBS GONE. LET'S HEAD FOR HOME* (ne feledjük az eredeti állapotokat visszaállítani: orrlövész, másodpilóta). A reptér felett kapunk egy üzenetet, ekkor menjünk a Rádiós tiszthez (Rádiós tiszt üzen: 'F6', majd RADIO, azután válasszuk ki az üzenetet, és üzenünk). Az üzenetet adjuk le a hullámokkal. Válaszul kapunk egyet, majd a pilóta nyugtázza *WE'RE COMING TO LAND*, 15 perc múlva leszáll, és ezek után értékelést kapunk a küldetésről: lelőtt gépek, a találat, ami jó, ha **DIRECT HIT**. Ha **NO TARGET WAS ATTACKED**, akkor sikertelen. A sikertől függően kapunk kitüntetési és előléptetési lehetőségeket, majd új küldetésre mehetünk.

Pár hasznos tipp:

- Harc közben az emberek megsérülhetnek. Ekkor egy pallval tekerjünk oda, és gyógyítsuk meg ('C', a jobb fölső nyíllal másszunk oda, majd vöröskereszt, és click a muksira. Ha meggyógyult az emberünk, a doktort vigyük vissza az előző munkahelyére, és adjuk ki a munkáját újból). Ha valakit eltalálnak, azt mondja: *„Aargh..."*!
- Előfordulhat, hogy tűz üt ki (*FIRE IN THE...*), ekkor vigyük oda a rádióst, a két pilótát, és a poroltó jelvénnyel oltsuk el. Legyünk gyorsan, mert a tűz átterjedhet valahova.
- Besülhet a gépágyú is. Az eljárás a szokásos: 'C', megnézni (piros az ágyú), és ott látunk egy olyan jelet, ami máskor nem szokott ott lenni.
- A motorokról: A motoroknál a találat „nagyon érdekes". Ha *„LOST FUEL PRESSURE IN ENGINE..."* az üzenet, akkor előbb-utóbb leáll a motor. *„OIL LOSING IN ENGINE"* üzenet esetén figyeljünk, mert melegszik a motor, ha kigyulladt, azonnal állítsuk le! Ha nem mi irányítjuk a gépet, a pilóta két motorral is tartani akarja a sebességet. Kapcsoljuk ki (különben *OVER HEATING...* lesz az üzenet), és csökkentsük a fordulatot a megfelelőre.
- Átlőhetik a benzintankot, ilyenkor a következőt kell tennünk: imádkozzunk, hogy minél tovább repüljünk, gépünk meglepően sokáig marad a levegőben (ha nem mi irányítjuk) motor nélkül.
- Ha kötelékben repülünk, a sok gyagyás navigátor eltévedhet és általában el is téved!!! (*I DOESN'T LOOK RIGHT, I THINK WE'RE LOST*) Ezért állítsuk 5 percre az ugrási időt! Ilyenkor a városok alapján tájékozódni kell, '**F6**' és a navigátor szobában '**F2**'-vel helyesbíteni kell. Minél hosszabbat ugrunk, annál kisebb a letérés.
- Soha ne bombázzon a gép.

És végül a nélkülözhetetlen billentyűk:

'**F1**': orrlövész
'**F2**': navigátor
'**F3**': parancsnok
'**F4**': másodpilóta
'**F5**': tető lövész
'**F6**': rádiós tiszt
'**F7**': gömbtorony lövész
'**F8**': baloldali lövész
'**F9**': jobboldali lövész
'**F10**': hátsó lövész
'**SHIFT+F1**': előre nézet
'**SHIFT+F2**': hátra nézet
'**SHIFT+F3**': balra nézet
'**SHIFT+F4**': jobbra nézet
'**SHIFT+F5**': fel nézet
'**SHIFT+F6**': le nézet
'**SHIFT+F7**': bombatér nézet
'**SHIFT+F8**': célpont nézet
'**SHIFT+F9**': vadászgép hátulnézet közeli
'**SHIFT+F10**': vadászgép hátulnézet távoli

'F1' után, csak akkor, ha ott vagyunk és átvettük az irányítást:
'**O**' - bombázótiszt átveszi az irányítást;

'F3' és 'F4' után, csak akkor, ha ott vagyunk és átvettük az irányítást:
'**W**': visszaülünk a pilótafülkébe
'**I**': műszerfal
'**E**': külső nézet
'**+**'/'**—**': sebesség növ./csökkentése
'**CTRL+1/4**': motor be/ki
'**1**'; '**2**'; '**3**'; '**4**': a motornak egyenként növeli a teljesítményét (nincs értelme)
'**5**'; '**6**'; '**7**'; '**8**': ...egyenként csökkenti;
'**F**': flaps fel/le
'**G**': kerék ki/be
'**B**': kerékfék ki/be
'**J**': bombavető
'**[**', '**]**': műszerfal jobbra, balra eltolása

Egyebek:

'**E**', '**Z**', '**X**': külső nézeti képek
'**+**', '**—**': közelítés, távolítás (NUM)
'**INS/DEL**': jobbra/balra forgatás (NUM)
'PGUP/**PGDN**': fel/le forgatás (NUM)
'**ALT+D**': részletesség
'**A**': gép sérülései
'**C**': mint '**A**', csak a szolgálatokat, ha akarjuk megváltoztathatjuk
'**M**': a géptől(-nek) átvesszük(-adjuk) az irányítást.
'**ALT+M**': kamera ki/be
'**ALT+S**': hang ki/be
'**CTRL+Q**': kilépés

Az itt ismertetett billentyűkiosztás PC-re és Amigára egyaránt használható.

• Horváth József, Budapest

BATTLEHAWKS

C64 / Plus/4 / Amiga / PC

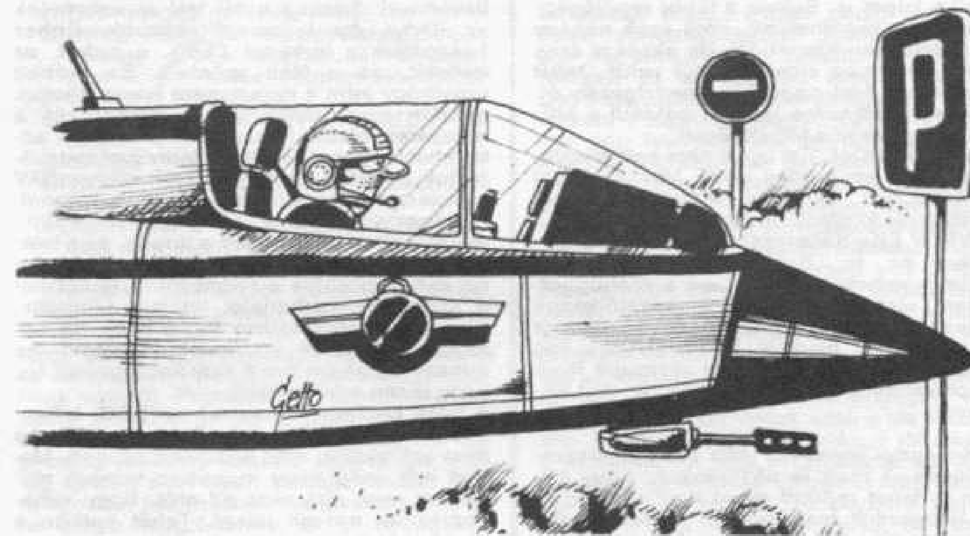
Egy kiváló II. Világháborús repülőszimulátor a *LUCASFILM GAMES*-től a **BATTLEHAWKS**. Japán vagy Amcsi pilóták lehetünk, különböző híres történelmi helyszíneken harcolhatunk, vezethetünk vadász-, bombázó- és torpedóvető gépeket — ennyit kedvcsinálónak.

A kezdőkép után 5 menüpontot láthatunk a monitoron. Ezek felülről lefelé, a következők: - gyakorlás
- éles bevezetés
- repülők adatai
- pilóták adatai
- kilépés a programból.

Nézzük meg részletesen!

GYAKORLÁS

- **Vadászat**: Le kell szedni mindenkit. (örök töltény, sérthetetlenség, örök FUEL.)



- **Bombázás**: Le kell bombázni egy hajót. (1 bomba, géppuska — nem örök! — sérthetetlenség, véges FUEL.)
- **Bombázó század kísérése**: Meg kell védeni „bombereinket" az ellenség vadászaitól. (örök töltény, sérthetetlenség, örök FUEL.)
- **Torpedóvetés**: Egy hajót kell elsüllyeszteni, és nem árt a vadászokat likvidálni... (1 bomba, géppuska — nem örök! —, sérthetetlenség, véges FUEL.)
- EXIT

ÉLES BEVETÉS

Négy fajtája van: vadászat, bombázók kísérése, bombázás, torpedóvetés.

- A **vadászatnál** le kell lőni minden gépet, lehetőleg még az előtt, hogy végrehajtanák küldetésüket (lebombáznák hajóinkat).
- A **kísérő misszióban** meg kell védenünk bombázóinkat az ellenséges vadászoktól.
- **Bombázáskor** le kell bombázni egy ellenséges hajót (csak egy bombánk van, ezért érdemes rázuhanni, és 100 méternél kioldani); az is egy jó pont, ha mellesleg leszedjük az ellenség vadászrepülőit (Én először ezt a fajta küldetést javaslom, mert ezekkel lehet legkönnyebben skalpokat gyűjteni).
- **Torpedóvetéskor** ugyanazt kell csinálni, mint bombázáskor (Figyelem! Csak hátsó tűzérünk van!).

Ha tökéletesen végeztük a dolgunkat, akkor *Nimitz* admirális előléptet, illetve kitüntet minket *„Kiváló Dolgozó"* emlékérmekkel (a kitüntetések egyébként elég szépek), és ha egészen szupermenek vagyunk, felkerülhetünk az *„Akikre büszkék vagyunk"* tizes listájára (**Best mission**, illetve **Best carreer**.).

Az első sikeres bevetés után még nem tüntetnek ki, majd csak a másodiktól, a további bravúros küldetést követően — a *„Silver star"* kitüntetés után — egy missziót többször kell frankón végrehajtani ahhoz, hogy megjutalmazzanak.

Most lássuk a helyszíneket és a bevetés fajtáit:

(amerikai pilóta / japán pilóta)

Coral-tavi csata:
- 1. bombázás / vadászat
- 2. bombázók kísérése / vadászat
- 3. vadászat / vadászat
- 4. vadászat / bombázás

Midway szigetek:
- 1. bombázás / vadászat
- 2. bombázás / vadászat
- 3. vadászat / bombázás
- 4. vadászat / torpedóvetés

E. Solomosi csata:
- 1. torpedóvetés / vadászat
- 2. vadászat / bombázók kísérése
- 3. torpedóvetés / bombázás
- 4. bombázás / vadászat

Santa Cruz szigetek:
- 1. bombázás / vadászat
- 2. vadászat / torpedóvetés
- 3. torpedóvetés / vadászat
- 4. bombázók kísérése / vadászat

A helyszín kiválasztása után, megérkezünk az előkészítő szobába, ahol a képernyő felső részében különféle „irkafirkák" meg számok tanyáznak, ezek balról jobbra a következők: a repülőnk rajza (alatta a típusa), töltény, FUEL, páncélzat minősége (örök/normál), kezdési magasság, ellenségünk ereje (cadet/veteran/ace).

A misszió leírása alatt — szokás szerint — újabb menüpontok várnak ránk:

- **misszió kezdése**
- **a misszió módosítása** (FIGYELEM! Akkor használjuk, ha CSAK GYAKOROLNI akarunk, mert nem jegyzi a kilőtt gépek számát, nem léptetnek elő!)
  Ezen belül:
  - új repülő választása
  - töltény (örök/nem örök)
  - üzemanyag (örök/véges)
  - páncélzat (sérthetetlen/hagyományos)
  - kezdő magasság módosítása
  - ellenségünk ereje
  - vissza az előző menübe
- **új misszió választása** (újra választhatjuk a helyszínt)
- **EXIT**: kilépés a főmenübe

REPÜLŐK LEÍRÁSA

- Melyik hadseregben repül (Az Amcsiké jobb, mert minden gépükön min. 20 milis gépágyú van, a Japi gépeken CSAK a Zekén van külön 60 db. 20 milis golyó, a többi 7.7 milis.)
- Típus
- Forgatás a függőleges tengely mentén
- EXIT

PILÓTÁk ADATAI

- Pilóta választása (A nyugalmazott (RETIRED) - és a néhai (KIA) pilótával már nem szerezhetünk újabb babérokat, csak az „életerős" (ACTIVE) pilótával játszhatunk.)
- Új karrier kezdése (kezdő játékosoknak amerikai pilótát ajánlok)
- A választott pilóta adatai
- A választott pilóta átnevezése
- Pilóta törlése
- Új rekordlista készítése
- A legjobb 10 karrier
- A legjobb 10 misszió
- EXIT

EXIT FROM PROGRAM
Magától értetődik.

Az utolsó nagy lélegzetvétel, és a Családi fotóalbum végiglapozása után kezdődjék a móka!

A gép irányítása a megszokott. A játék sebessége elfogadható, bár „dzsojjal" és billentyűzettel elég lassú, a legérdemesebb egérrel irányítani. '**SPACE**'-szel géppuska, '**ENTER**'-rel gépágyú működtetése (csak a *Zekén* van), illetve bomba & torpedó kioldása, ez történhet Joy-jal is, illetve egérrel, a két gombot egyszerre lenyomva. A '**J**'-vel búcsúzhatunk gépünktől (katapult). A '**C**'-vel a kamerát aktivizálhatjuk (érdemes akkor bekapcsolni, amikor a hajót bombázzuk, hogy visszanézve láthassuk, hogy eltaláljuk-e). Az '**R**'-rel visszanézhetjük a felvett dolgot ('**ENTER**'-rel, illetve az egyik FIRE-rel lehet közelíteni). A '**+**' és a '**—**' a gázkar. Az '**F**' a fékszárny, '**B**' a zuhanófék (csak bombázón van). Az '**L**' a futómű (fékezésre való). Az '**S**'-sel lehet mindennemű hangot kikapcsolni, az '**E**'-vel pedig csak a motor zaját tudjuk elhallgattatni. A '**G**'-vel a célkeresztet tudjuk eltüntetni (talán csak a kilátás javításáért). A '**2**'-es a hátulnézet, illetve a farlövész (a vadászban nincs), a '**3**'-mal nézhetünk lefelé, a '**4**'-es a balra, a '**6**'-os pedig a jobbra nézés, a '**8**'-assal a pilótafülkébe juthatunk vissza és a '**9**'-essel kapcsolhatjuk be a célkeresőt (lehet mindenfelé nézni anélkül, hogy a gép elfordulna).

A gépben található műszerek listája a következő (balról jobbra): sebességmérő, a következőnek a nevét sajna nem tudom, a gép süllyedésének, illetve emelkedésének a mértékét mutatja, műhorizont, magasságmérő, (alatta) üzemanyagmennyiség kijelző, iránytű, munició kijelző.

Összességében a grafika tűrhető, a hangeffektusok a PC verzióban az IBM-hez képest elfogadhatók, a sebesség egérrel tűrhető: a **BATTLEHAWKS** az *„elég jó játék"* kategóriába sorolható. (Ja, és PC-n fut Herculesen is emulátorral!)

• MYOTIS from PerfAct Crew, Nyíregyháza

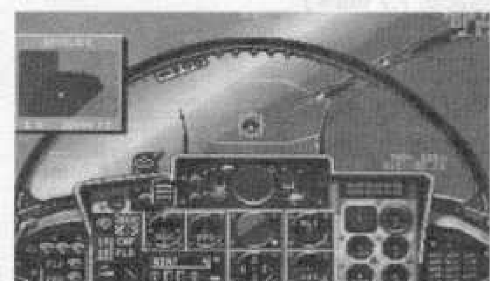
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

C64 | Plus/4 | Amiga ? | PC ✓

Valami ***Electronic Arts*** nevű konszern adta ki '91-ben. (nem lehet valami ismert cég, hiszen még az emblémájukat is az SKC kazettáról lopták). Eléggé hosszú lesz, és kicsit fárasztó, főleg ha a tehénpásztor barátunk is közbekotyog, de ne féljetek sra-cok! ez '**Csak yeaager!**' **(Bocs, de szabin vagyok — CoVboy)**

Betöltés után egy kellemes megjelenésű (bombádzó dzsekki, benzinkutas sapka stb...) 50-es éveit tapoló figura fogad bennünket, nyájas mosollyal az arcán. Ne várjuk meg míg kezet fog velünk és cukorkát kínál, inkább elmeséljük ki is ő. Arra talán mindenki rájött, hogy minden bizonnyal *Chuck Yeager* lesz az illető, de ez még nem minden. 1948-ban a nevadai sivatagban egy anyóka a kunyhójában tompa dörre-

nést hallott, majd az üvegtáblák csörömpölését. Nem tudhatta, hogy ez a Chuck nevű főszer éppen akkor lépte át a világon először a hangsebességet egy **X1**. típusú repülőgéppel. Nos, ezek után térjünk vissza a leírásra!



A menüben 7 választható feliratot találhatunk. Ezek a következők:

EXIT TO DOS Talán ez a legfontosabb menüpont, sok mindent mesélhetnénk arról, hogy mire is jó, de ezt inkább most elhagyjuk.

CREDITS: Erre a feliratra clickelve a készítők névsorát találhatjuk meg. Elég sok név van, szóval lehet kit szidni, ha valami nem nyeri meg a tetszésünket.

FLY HISTORIC MISSION: Ez a menüpont talán a legérdekesebb része a programnak. Itt megtörtént bevetéseket élhetünk át, a II. világháborúban, Koreában (a korai órákban és mégkorábban...), és Vietnamban (Jó reggelt!). Az összes bevetést nem írhatjuk le, mert ez jó pár oldalt kitenne, ugyanis összesen 50 (!) küldetés közül választhatunk. De azért a nekünk legjobban tetsző 5-öt röviden leírjuk:

THE ABBEVILLE BOYS (43.07.04.)
Egy P-51-el az Adolf Galland vezette JG-26-os német vadászezred Me-109 és FW-190-es gépei ellen kell repülnünk.

ACE IN A DAY (44.10.12.)
Chuck Yeager által megélt küldetésbe élhetjük bele magunkat és a számítógépünket. Me-109-esektől kell megvédenünk a bombázóinkat.

P-47 STRAFING ATTACK (44.04.20.)
FW-190-el repülve meg kell védenünk repülőterünket az ádáz amik P-47-esei ellen.

FIRST BLOOD (50.11.17.)
Egy F-86 Sabre pilótájaként elsőként lőhetünk le vadiúj Mig-15 Fagot vadászgépeket.

GOING DOWNTOWN (72.05.28.)
Mig-21-gyel repülve kell megvédeni hőn szeretett fővárosunk (*Hanoi*) légterét az amerikaiak bombázóitól és vadászaitól.

Minden küldetés után egy értékelést kapunk a teljesítményünkről, magától *Chuck Yeager*-től. Ezek után a lelőtt ellenséges és barátságos gépek számát, és a találati arányt is megtudhatjuk egy táblázatból.

CREATE MISSION: Ez a menüpont emeli ki az átlagból a programot. Saját magunknak készíthetünk küldetéseket. Elsőként vadászgépünk típusát, majd repülési magasságunkat állíthatjuk be. Ezek után a harc felvételének pozicióját (**JUMPED** - megtámadjuk; **SAW** - meglátjuk; **WAS JUMPED BY** - meg lettünk támadva) majd az ellenséges repülők számát típusát, és pilótáik tudását kell megadnunk, és a **DONE**-ra clickelve máris a forgatagban találjuk magunkat (erről később).

TEST FLIGHT: Ebben a menüpontban a következő típusú repülőkkel repülhetünk: (természetesen és hál' Istennek *Geszti Péter* nincs közöttük...) P-5ID MUSTANG FW-190A-8, F-86E SABRE, MIG-15 FAGOT, F-4E PHANTOMII, MIG-21 MF (ez nem a PRINCE szám!).
Minden repülőgépről részletes információt kaphatunk, és megnézhetjük azok 3D-s képét is. Sajnos a többi repülőgéppel nem repülhetünk, ezek csak néhány küldetésben tűnnek föl, de akkor is csak úgy, hogy az ellenfél repül velük, tehát nem mi. Ami nagy kár, mert igazán élvezetes lett volna repülni például a ME-262-vel, vagy a ME-IIOB-vel.

LAST MISSION: Ezt ugye nem kell magyarázni, olyan mint a LAST NINJA, abból három volt, de ezt a menüpontot annál többször fogjátok használni.

REVIEW FIL: Kellemes színfolt a programban ez is. Szerencsétlenkedéseinket filmre vehetjük, és ebben a menüpontban visszanézhetjük. A kezelőikonok használata igen egyszerű. Aki kezelt már videót vagy magnót, az könnyen el fog boldogulni, aki még nem részesült ilyen szerencsében, az forduljon a GELKÁ-hoz!

Talán ennyi bevezető után (ha már összegyűltünk...) meg is nézhetnénk, hogy milyen is lehet repülni evvel a szimulátorral. Ha valamelyik menüponton keresztül eljutottunk odáig, hogy a rep. műszerfalában gyönyörködünk, talán részletesen is megvizsgálhatnánk. Mivel minden géptípusnál más és más a műszerfal, így a tájékozódás egy kicsit nehéz lesz, de ne essen senki kétségbe, minden műszer mellett fel van tüntetve, hogy melyik mit mér. Ezek a műszerek a következők lehetnek.

- **SAV** - navigációs irány
- **SPD** - sebesség
- **ALT** - magasság
- **VSI** - függőleges sebesség (vario

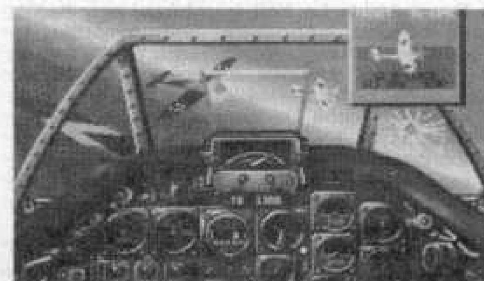
Találhatunk egy iránytűt is, ami nem szúr, egészen másra való. Például tájfutók használhatják előszeretettel, de *Fa Nándor* is biztosan elég sokszor veszi igénybe, és nekünk is hasonló feladathoz lesz rá szükségünk: az iránymeghatározásra. Talán mindenki el tud boldogulni evvel a problémával, nem fogunk most arról papolni, hogy egy térkép és egy iránytű segítségével hogy található meg a keresett cél.

Megtalálhatjuk a fegyverek kijelzőjét, a futómű, a kerékfék, a fékszárny lámpácskáit, karocskáit. Van radar is némely gépeken (F-4 + MIG-21). Ha máshol is találunk radart, akkor vagy a monitor a rossz, vagy nem is ezzel a programmal játszunk. Hajtómű ellenőrző műszerek is vannak, de ezeket az adatokat digitálisan megjelenítve megtalálhatjuk a képernyő jobb felső sarkában. Ezek sorban a következők: magasság lábban (1 láb = 0,3 m), sebesség mérföldben (1 mph = 1,6 km/h). A paszírozó G erők is itt találtak kijelzőre. Esetleg föl is szállhatnánk, nem? Tehát:



A tolóerőt növeljük a maximumra a számbillentyűkkel ('1'-től '6'-ig), majd géptípustól függően, egy bizonyos sebességnél (MIG-21, F-4 (kb. 140 mph; Mig-15, Sabre = kb. 120 mph; FW-190, Mustang = kb. 100 mph) emeljük el a földtől a gépet, a joy (enjoy!) vagy a klaviatúra segítségével. (az egeret nem ajánljuk túlzottan, csak macskáknak. Bár újabban még Tom és Jerry is jóba van...) Ha sikerült elemelkednünk a földtől, akkor húzzuk be a futókat, fülünket, farkunkat és kapaszkodjunk a joy-ba. Próbáljunk valami egyszerű manőverrel kezdeni, például egy Immelmannal, vagy valami ilyesmivel. Esetleg a cél felé is vehetnénk az irányt, ha küldetést játszunk. Ehhez használjuk a térképet ('**F9**'), a radart, az iránytűt, és a NAV műszert. Ez utóbbit ugyanúgy mint a radart, nem használhatjuk minden géptipuson, de ha fölfedezzük a műszerek között, használjuk ki az ezek adta lehetőségeket. A '**W**' billentyűvel betájolhatjuk a kívánt irányt, és ezek után a NAV műszeren az északi irányba lesz a célpont. A képernyőn, ha a cél közelébe érünk, megjelenik a gép mellett a típusa, és a találati valószínűsége százalékban. (Csak ha be van kapcsolva a Flight Info!) Rakátánál a szokásos markerjelet találjuk körülötte. Éles folyamatos sipoló hang jelzi, ha befogtuk a célt, és szaggatott vészjósló, ha minket fogtak be (ha a szánkat fognánk be, vége lenne a leírásnak!).

A játék közben, véletlenül az '**ESC**' billentyűre tévedhet a kezünk. Sajnos egyáltalán nem azt takarja, amit általában szokott. Megint egy szép nagy menüben találjuk magunkat, ami újra okot ad arra, hogy elmagyarázzuk mi mit jelent. Tehát sorban a menüpontok.



? - Ennek a menüpontnak tényleg '**?**' a jele. Itt a következőket találjuk.

FILM PLAYBACK SCREEN - A korábban már említett 'videós' menüpont, itt vehetjük filmre ténykedéseinket.

END MISSION - Talán nem kell magyarázni.

EXIT TO DOS - Kedvenc menüpontunk...

ABOUT YEAGER - Let's talk about yeager! (tévedések elkerülése végett nem szimpatizálunk a Salt'N'Pepával, bár étkezések alkalmával szoktunk velük találkozni.)

SYSTEM: Ebben a menüben a hangeffecteket, a kezelőszerveket (Joy, Mouse, Keyb.) és az idő gyorsaságot állíthatjuk tetszés szerint.

- **STALL** - átesés hang be/ki
- **LOCK** - befogás hang be/ki
- **ENGINE** - motor hang be/ki
- **SOUNDS** - együtt összes breki... izé: be/ki

VIEW: Ebben a külső és belső nézeteket állíthatjuk, amit külön is megtehetünk az '**F**' gombokkal (lásd később).

GRAPHICS: Grafikai megjelenítések beállítása.



LOW - alacsony
MEDIUM - közepes
HIGH - magas (ja! Cure lemez is!)
SIMPLE PLANES - ha ezt bekapcsoljuk, néhány gépen találhatunk fenségjelzést is, de mindenképpen kidolgozottabb lesz a grafikájuk.
DITHERED HORIZONT - valósághű horizont
CLOUDS - felhők ki/be
BITMAP EXPLOSIONS - robbanások ki/be
FLIGHT INFO - a műszerek szélvédőn való megjelenítése
HELP: Különböző könnyítések. Ezek is behívhatók különböző gombvariációkkal, szóval ezekről is majd később.

Hogy milyen egy légiharc? Természetesen ez mindenkinél máshogy történik. (gondoltátok volna?) Próbáljuk az ellenséges gépeket lődözni, és ne a sajátjainkat, mert *Chuck Bá* nem fog örülni. Vigyázzunk nagyon az átesésre (tehát a sebességet mindig tartsuk egy olyan szinten amiből még nyugodtan kezdhetünk manőverekbe is) de ha mégis megtörténne, akkor nyomjuk a gép orrát a föld felé, és a sebességet tegyük a maximumra. Talán idő előtt visszanyerjük a sebességet, és nem csapódunk a földbe. Ja, ha már itt tartunk van katapultálás is! (**'CTRL+E'**)
Mostmár le is szállhatnánk! Ahogy egy vérbeli pilóta mondaná: tegyük le a madárkát! Mivel a program megírásakor a légiharc élethűségére törekedtek, a leszállás irreális, igy túl könnyű lett. Válasszuk ki az egyik leszállópályát (tökéletesen mindegy melyiket, ugyanúgy megkapjuk az értékelést, ha ellenséges reptéren szállunk le, mint a sajátunkon.) és lehetőleg annak tengelye felől végezzük a megközelítést. Habár tök mindegy, mert a repülőtér kerítéssel körbevett területén bárhol landolhatunk a megfelelő sebességgel. Talán mindenkinek sikerül, nem kell magyarázni. Ja, a futókat tegyétek ki, és ha már itt tartunk a fékszárnyakat és leérkezés után a kerékféket is bekapcsolhatjuk (van egy küldetés, ahol az ellenséges bázison parkoló gépeket kell megsemmisítenünk. Sajnos ezt meg lehet oldani úgy is, hogy leszállunk, és gurulva lőjük ki a repülőket. Ez a könnyítések bekapcsolása nélkül is megtörténhet.) Congratulations! You have completed a landing!
Ezek után szerényen értékeljük ***Electronic Arts***-ék működését:
Elég nagy hátránya a programnak, hogy nem lehet karriert játszani. Ez egy hatalmas hiányosság, hiszen milyen nagy élvezet lenne, ha fokról fokra, rangról rangra kerülhetnénk fel a dicsőséglistára, a különböző bevetések után... *(Aztán pedig leszázalékolva, rokkantnyugdíjjal küldenénk haza, egy két plecsnivel a válladon! - CoVboy)* **(Milyen jó annak, aki szabin van! — CoVboy)** Eltaláltam a gondolatodat?
Viszont a légiharc nagyon jól sikerült, egy-egy gép lelövése felér egy viharos szerelem vad éjszakájának beteljesülésével. (orgazmus... vagy organizmus?) Nem teljes a program történelmi hűsége, mert egyes küldetésekben még nem szerepelhettek az adott típusú repülőgépek. Például: Mig-21 Mf négy rakétával még nem volt 67-ben, csak Mig-21 PF változat két rekétával, és gépágyú nélkül. De hát végül is a laikus szemlélődő és Joybuster elnézi az ilyen dolgokat. Másik hiányosság, hogy nem lehet az általunk kreált küldetéseket kimenteni, bár ez annyira nem is lényeges, mert nem annyira összetettek azok a kis küldetések. Mindezt összevetve eléggé jól sikerült a program, és míg végigjátszuk az ötven küldetést tökéletesen eléggé el lehet ütni az időt. Aztán jöhet DELETE parancs. Ja, különben PC-re készült a leírás, az Amiga verzióról még nem hallottunk. 64-esek figyelem! Nem összekeverendő a ***C.Y's Advanced Flight Trainer***-rel, ugyanis csak az jelent meg 64-re (leírás a CoV 7-ben volt), ez a progi 64-re nem jött ki!
Reméljük használható ez a leírás általatok valamire. Jó repülést és Eredményekben gazdag leszállásokat kívánunk! Knock EM OUT OF THE SKY!!
És még hátra van a kezelőbillentyűk leírása, meg pár hint!

Alapvető kezelőszervek:

'G': futómű ki/be
'F': féklap ki/be
'B': kerékfék ki/be
'R': radar ki/be
'T': időgyorsítás ki/be (2 fokozat)
'W': navigációs segítség
'D': sérülés mértéke százalékban
'CTRL+E': katapultálás
'1'-től **'5'**-ig: tolóerő
'6': utánégető
'[' és **']'**: fegyverválasztás
'SPACE': aktuális fegyverrel tüzel
'ENTER': célpont befogás
'9': chaffs
'0': flares
'—' és **'+'**: zoom (-39-ig)
'ALT+A': legközelebbi barátságos repülőgép iránya
'ALT+Z': legközelebbi ellenséges repülőgép iránya

Könnyítések:
'TAB': sérthetetlenség
'CTRL+U': végtelen lövedék be/ki
'CTRL+E' könnyített találatok be/ki
'CTRL+L' földnek ütközve nem halunk meg
'CTRL+B' akcelerációs vakság be/ki
'CTRL+T' géptípus a repülőgép mellett be/ki
'CTRL+F' ablakon a legfontosabb adatok be/ki

Külső belső nézetek:
'F1': Pilótafülkében-előre
'F2': Pilótafülkében-hátra
'F3': Pilótafülkében-balra
'F4': Pilótafülkében-jobbra
'F5': Pilótafülkében-föl
'F6': Pilótafülkében-le
'SHIFT+F1': repülőgépünk-hátulról
'SHIFT+F2': repülőgépünk-elölről
'SHIFT+F3': repülőgépünk-balról
'SHIFT+F4': repülőgépünk-jobbról
'SHIFT+F5': repülőgépünk-alulról
'SHIFT+F6': repülőgépünk-fölülről
'F10': repülőgépünk-egy pontból kívülről
'F9': repülőgépünk-körül körözés
'F7': célpont
'SHIFT+F7': célpont hátulról

Bekapcsolható segédablakok:
'SHIFT+1': térkép ablak
'SHIFT+2': (az az igazság, hogy ezt mi sem tudjuk mire jó)
'SHIFT+3': célpont ablak: a célpont közelképét mutatja, és az irányát.
'SHIFT+4': Yeager ablak: *Chuck Yeager* barátunk különböző segítő szándékú üzenettel szórakoztatja a fejét amúgy is ide-oda képkodó pilótát...

És a következőkben álljon még itt egy olyan segítség, amit még a program betöltésekor kell használniuk azoknak, akiknek ugyanaz a feltört verziójuk van meg mint nekem: betöltéskor egy védelem fogad minket, különböző műszaki adatokat kérdez a program tőlünk. Ehhez segítségül egy táblázat:

	F-4E	FIO5-D	Mig-21	Mig-17	B-52
Wing.	38.4	34.9	23.5	32.0	185.0
Lenght	62.8	67.0	48.0	36.0	157.6
Height	16.5	19.8	14.8	II.O	40.7
Weight	28000	27500	11464	9040	480000
Max.S..	1386	1226	1285	711	665
Climb.	61400	34500	36090	12795	?
Ceiling	71000	48500	59460	54460	55000
Range	786	800	683	870	9000

• **'Ghost'n'Jaybird, Budapest**

F-18 HORNET

C64 ✓ | Plus/4 | Amiga | PC

Először kiválaszthatjuk a küldetéseket ('1'-'9'), én persze csak pár küldetést tudtam teljesíteni.

Mission: 2
Elhelyezés: NSZK
Európa Balti-tenger

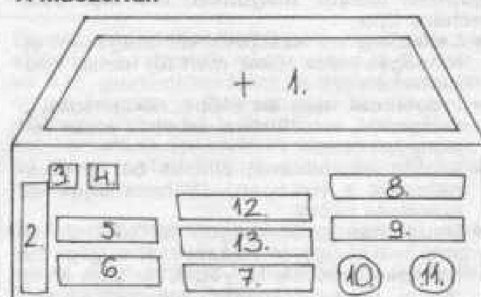
A Varsói Szerződés tagjai rendelkeznek hatalmas erőkkel. Az NSZK-bam támadták a repülőterünket. Vissza kell úzni az ellenséget és közben leszállni az U.S.S. Enterprise anyahajón.

Mission: 3
Elhelyezés: Panama, Közép-Amerika, Karib-tenger

A kubai felkelők igazi betörő fegyverekkel rendelkeznek, amelyeket Közép-Amerikából szereznek. Sürgős segítséget kérnek az Izlandi Védelmi Erők. Le kell szállni az USS Nimitz-en és tankolni kell. Ezután meg kell támadni egy (gyárat) fegyvergyárat.

Mission: 5
Elhelyezés: Alaska, Bering-tenger
Egy hatalmas csatában MIG-29 vadászgépek elfoglalták az USS Enterprise anyahajót. A legénység sürgős segítséget kér. Londonból egy repülő ledobja hozzánk a rakományt, amit el kell szállítanunk az USS Enterprise-ra. Le kell lőni a MIG-eket és le kell szállni az USS Enterprise-on.

A műszerfal:



1. Célkereszt
2. Tolóerő
3. Viágtérkép
4. Radar
5. Sebesség Mach-ben
6. Fordulás mértéke (fokban)
7. Magasság
8. Rakéták száma
9. Üzemanyag
10. Iránytű
11. Futómő
12. Fékezőhorog
13. Kerékfék

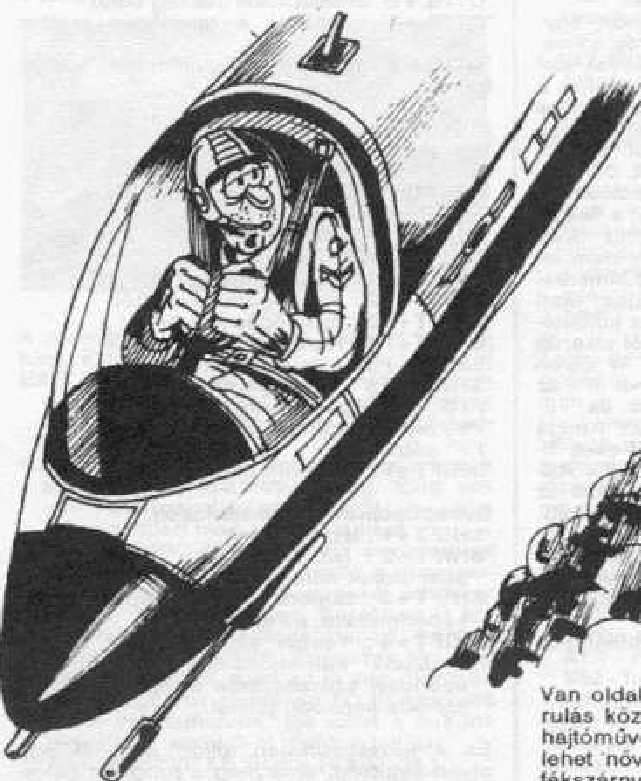
Billentyűk:

'tűz+fel': tolóerő növelése
'tűz+le': tolóerő csökkentése
'tűz': rakéta aktiválása
'F1': QUIT
'F3': Katapultálás
'F5': Fékezőhorog ki/be
'F7': Kerékfék ki/be

• **Vági Albert, Győr**

FIGHTER PILOT

C64 ✓ | Plus/4 | Amiga | PC





Az F-15-ös amerikai vadászrepülőgép adatai alapján készült magas színvonalú igazi szimulációs program. A repülés és a légiharc minden fontosabb eleme gyakorolható rajta különböző időjárási körülmények között.

A vezetés fő eszköze itt is a botkormány, mely azonosan működik a repülőgépével. Van oldalkormány is, ami főleg a földi gurulás közben nélkülözhetetlen 'Z' és 'X'. A hajtóművek teljesítményét a 'Q' billentyűvel lehet növelni és az 'A'-val csökkenteni. A fékszárny nyitás-csukását az 'S' és 'W' billentyűkkel végezhetjük.

Az 'N' billentyűvel választhatjuk ki a szükséges rádió irányát. 'M'-mel előhívhatjuk a térképet. 'C'-vel válthatunk a harci üzemmódra és vissza, csak ebben az állapotban lehet a géppuskát használni, a boton lévő elsütő billentyűvel. A fedélzeti számítógép kijelzőjét az 'F7'-es billentyűvel szabályozhatjuk. A futóműveket a 'V'-vel mozgathatjuk és a 'B'-vel tudjuk befékezni. A műszerfal bal oldalán található a navigációs műszer, mely harcban a radar kijelzője is. Látható rajta a gép iránya, a cél vagy a navigációs rádióadó iránya és távolsága és a géphez viszonyított helyzete. A középen lévő sziluett jelzi a harcban elszenvedett sérüléseket. Ettől jobbra van a sebességmérő (**SPEED**) és a fékszárny visszajelző (**FLAP**). Középen a műhorizont található, melyen baloldalt a dőlés (fordulás), míg jobbra a bólintás (emelkedés) látszik. Alatta a hajtómű teljesítményét jelző műszer. Jobbra a magasságmérő (**ALTITUDE**) és a függőleges sebességjelző (**VSI**). Ezután következik a fedélzeti számítógép kijelzője, mely az ellenséges gép magasságát, a rádióadó égtáj szerinti távolságát vagy a leszállító műszer információt mutatja. A jobb szélen az üzemanyag *mennyiségét* (**FUEL**) láthatjuk, alatta a futók helyzetét és legalul a lőszerkészletet. A felszállást tetszőleges féklapállással és a kár a teljes teljesítmény egy hányadául is végrehajthatjuk. Vigyázzunk, a gép fürgén gyorsan gyorsul és a maximális sebességek: földön 250, nyitott futóval 300 és a fékszárny mozgatásával 470. Harc közben *időnként le kell* szállnunk javítás és feltöltés céljából, ilyenkor a fékszárnyat engedjük ki. Nem csak azért, hogy a minimális sebességet, 130-ról 120-ra csökkentsük, de így tudjuk csak lassú repülésnél a sebességet stabilizálni. Földetéréskor a süllyedés sebessége ne legyen több 10-nél.

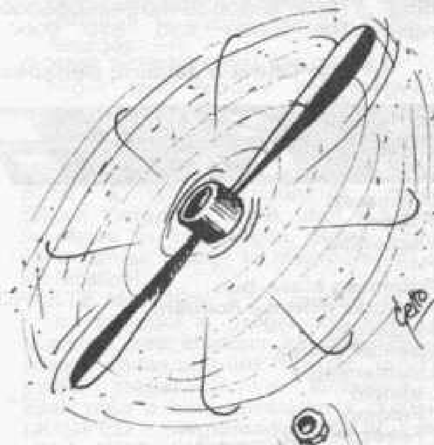
A játék meglepően reális feladatok elé állítja 'pilótáját'. Szinte nem jutunk olyan szintre, hogy ne lehetne a technikát tovább tökéletesíteni.

Habár könnyen meg tudjuk tanulni a felszállás és egyszerű repülés titkait, egy ködben és széllökések közepette végrehajtott leszállás hivatásos pilótákat is megizzaszt.

● **NoName Csóka**

GUNSHIP 2000

C64 | Plus/4 | Amiga ✓ | PC ✓



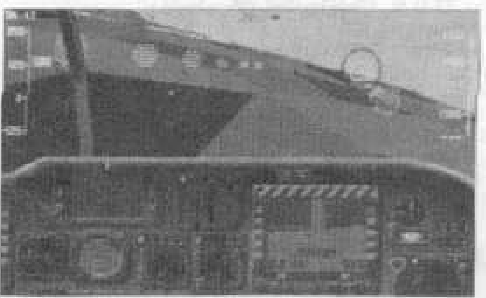
Gondoltam, mivel eddig még nem jelent meg leírás nálatok a ***Gunsip 2000***-ről (pedig igazán megérdemel egy misét) én most *írok egyet. A játék nagyszerű grafikával,* csodálatos digitalizált képekkel és effektekkel van megspékelve. Véleményem szerint a legjobb szimulátor. Pl. PC-n, csak a ***Falcon 3.0*** veheti fel vele a versenyt... (itt további dicséretek következnének, ha ráérnék) **(Ha nem lennék szabin, akkor most elkezdeném mentegetőzni, hogy a leírásod még jóval a COMANCHE megjelenése előtt érkezett — CoVboy)**.

Betöltés után (egy jópofa Apache sz**rá lő mindent). Egy szobába jutunk. Itt lehet beállítani, hogy küldetést v. tréninget játszunk-e, a helyszínt, a nevünket (6 mentési lehetőség van) elmentett akciókat filmszerűen visszajátszani. Magát a játékot az ajtóra clickelve lehet elkezdeni. A helikopterre mutatva felül lehet bírálni a gép által beállított fegyvertípusokat, másik helikoptert választhatunk. Az alsó sorban megnézhetjük a küldetéshez az információkat. A térképre clickelve beülünk a helibe. Itt be lehet állítani a nehezítéseket (ellenfél tudása, időjárási viszonyok stb.) és a jobb oldali kapcsolóra kétszer ráclickelve beindíthatjuk a turbinákat (ha valaki tudja hogy mire valóak a kis elforgatható kapcsok a program védelmi panel alatt (azon kívül, hogy semmire) kérem írja meg. Kis töltögetés után a gépben találjuk magunkat. Ide már csak néhány tipp:

- Lehetőleg ne szálljunk túl magasan ellenséges vidék felett, mert túl hamar lelőhetnek.
- Indulásnál nem árt előbb rákapcsolni a *motorokat, a turbinára, és csak aztán fel*pörgetni őket.
- Mielőtt felszállnánk, állítsuk be az útvonalunkat a térképen, és használjuk az automata pilótát.
- Nyugodtan gyorsíthatjuk az időt a 16-szorosára, úgy is visszaveszi a gép, ha ha valami veszély fenyeget, de nem árt figyelni, mert ugyanakkor nyugodt szívvel felken az első útbaeső helyre.
- Ha fogytán az üzemanyagunk, a munició, tankolhatunk a másik bázison is, csak le kell rá szálnunk.

Billentyűk:

'**9**': a turbinák és a motorok közötti kapcsolat megteremtése
'**=**': fordulatszám növelése
'**—**': fordulatszám csökkentése
'**0**': automata emelkedés a biztonságos szintre
'**ENTER**': tüzelés az aktuális fegyverrel
'**1**', '**2**', '**4**': annak beállítása, hogy egyszerre hány rakétát lövünk ki (nem működik minden típusnál)
'**SPACE**': fegyverváltás
'**[**', '**]**': az idő gyorsítása
'**Z**': konzol üzemmód váltó
'C': biztonságos magasság kijelzését csökkenti



'V': biztonságos magasság kijelzését növeli
'M': CHAFF szórása
',': infravörös zavarás
'N': radar zavarása
'/': FLARES szórása
'F1': előre nézés
'F3': baloldali nézés
'F4': jobbra nézés
'F5': hátulnézet (gép mögül)
'F7': szintén kívülről nézet, csak más nézőpontból
'F8': lásd fentébb egy sorral
'F10': térkép
'F': wait point kijelölése (max.3.db)
'B': bázis

Csak a konzol megfelelő állásában:

'6': wait point váltás lefelé
'7': wait point váltás felfelé
'5': automata pilóta
'BACKSPACE': célpont váltás
'Alt+Q': PC-n kilépés: DOS-ba
'Alt+E': katapultálás
'Alt+P': szünet, ha van valamilyen célpont a képernyőn, akkor információk az aktuálisról
'Alt+S': képernyő módozatok váltása
'Alt+D': a grafikai módozatok váltása
'Alt+V': a hang módozatok váltása

A program önmagáért beszél. A grafika csúcs különösen digitalizált és az animált képek keverése sikerült jól.

● **Fodor Csaba, Hajdúböszörmény**

LHX-ATTACK CHOPPER

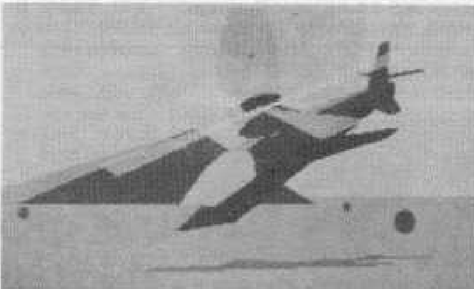
C64 ☐ Plus/4 ☐ Amiga ☑ PC ☑



Elsőnek valami kódot kérdez a gép (tetszés szerinti), majd a nevünket (ez is tetszés szerinti). Ezután megjelenik egy térkép, amiről a (nemjuteszembe) billentyűkkel kiválaszthatjuk a hadszinteret, a '+'/'—' jelekkel pedig a nehézségi szintet (a pilóta feje is mutatja!). A következő menüből kiválaszthatjuk a küldetést, amelyeket nem írok le egyenként. Ezután elolvashatjuk a küldetés szövegét, majd kiválaszthatjuk a helikopterünket (alatta az időjárásjelentés). Kezdőknek ajánlható az Apache. Ezután jönnek a fegyverek (biztos ismerős mindenkinek), majd egy térkép.

A műszerfal (ez minden helikopternél más. Én az Apach-ét írom le).

- Célkereszt (az aktuális fegyvertől függ az alakja). Ha a célpontazonosító ('ENTER') befogott valamit, akkor azt egy négyzet alakú célkereszt jelzi. Ha rakétán vagyunk, és a rakéta befogta a célt (ezt a kamerán a LOCK felirat is jelzi), akkor a célkereszt alakja változik.
- Egy kis négyzet, amely a helikopterünk elmozdulási irányát mutatja.
- Iránytű.
- Magasságmérő
- Sebességmérő, alatta egy **VSI** felirat.
- Felül egy százalékszám látható (a befogott célpont találati valószínűsége), alul pedig az aktuális fegyver neve, és hogy hány darab van belőle.
- A nagyítás mértéke
- Először három lámpa látható, amelyek villogása arra figyelmeztet, hogy az ellenség radarirányítású rakétát lőtt ki ránk. A mellette lévő R feliratú lámpa akkor ég, ha az '**R**'-rel bekapcsoltuk a rakéta zavarását. Mellette látható a **CHAFF** mennyisége, amelyet a '**C**'-vel dobunk ki.
- Ugyanaz, mint az előbbi, csak infravezérlésű rakétával, mellette a **FLARE** mennyisége, amely az '**F**'-el használható.
- Radar

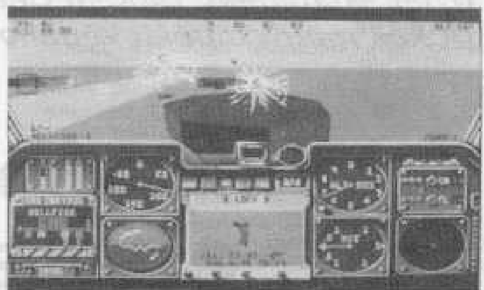


- **VSI**-t mutató műszer (az emelkedés mértéke: láb/sec).
- Magasságmérő műszer
- Fedélzeti computer. A választott célpont képe, alatta a távolsága (**FT**) és hogy milyen irányban van tőlünk. (Ha rakétán vagyunk, és az befogta, akkor ezt a célpont képe felett lévő **LOCK** felirat is jelzi.) Az '**A**' betűt megnyomva válogathatunk a kijelzési módok között. Kamera, navigációs státusz és kárstátusz.
- Négy sáv:
  'T': motorteljesítmény
  'F': üzemanyag
  'O': olaj
  'H': ?
- Sebességműszer
- Műhorizont
- Fegyverkijelző. Legfelül a fegyver neve, alatta pedig egy kép, amely azt mutatja, hogy hol helyezkedik el az adott fegyver a helikopteren, és mennyi van belőle.

Irányító billentyűk:

'F1': pilótafülke
'F3': térkép
'F4': bal-nézet
'SHIFT+F4': jobb nézet
'F5': hátulnézet
'SHIFT+F5': elölnézet
'F6': a földről egy adott pontból nézve
'SHIFT+F6': körpályán a helikopter körül
'F7': a gépből a célpont felé nézve
'F8': a célpontból a gép felé nézve
'F9': műhold
'F10': rakétából nézet
'SHIFT+F10': célpont képe
'+': nagyítás növelése
'—': nagyítás csökkentése
'[', ']': válogatás a fegyverek között
'SPACE' vagy bal click: tűz
'ENTER' vagy jobb click: célpontazonosítás
'1': motorteljesítmény 0%
'2': motorteljesítmény 25%
'3': motorteljesítmény 50%
'4': motorteljesítmény 75%
'5': motorteljesítmény 100%

A: válogatás a computer kijelzési módjai között
'ALT+V': (csak OSPREY-nél): a váltogatás a helikopter és a repülőgép üzemmódok között
'C': CHAFF szórása
'F': FLARE szórása
'ESC': az egy menü, ami most nem írok le.



Az irányítás kurzorral, egérrel vagy joystickkel is történhet.
A leírás a PC verzióra vonatkozott, az Amiga változat jelenleg még fejlesztés alatt áll.

● **Tarsoly László**

SILENT SERVICE

C64 ☑ Plus/4 ☐ Amiga ☐ PC ☐

Ez egy tengeralattjáró-szimulátor, ami a 2. világháború ideje alatt játszódik a Csendes óceánon. A program 1985-ben jelent meg.

Én C64-en a kazettás verzióval játszottam, úgyhogy lehetnek kisebb különbségek a lemezesnél! Elsőnek töltés közben egy címkép látszik, ami: ki hinné?: egy tengeralattjárót ábrázol. Később egy 3 pontos menü jön be:

1. torpedó/ágyú gyakorlás
2. konvoly
3. háborús feladat

Ezután a küldetést kell kiválasztani, ami az előbbi választásnak megfelelően '1-5', illetve '1-6' gombokkal lehet. A bevetés mellett ott az évszám, a helyszín, és az, hogy éjjeli/nappali feladat lesz. Azután könnyítéseket kérhetünk (pl.: véges látási viszonyok, fel nem robbanó torpedók, cikk-cakkban haladó convoy stb...).

Ja, ez előtt még van egy azonosítás is, ahol egy bizonyos hajót kell azonosítani, a megjelenő 4 fél sziluett közül kell a megfelelőt kiválasztani ('1-4' bill.).

Aztán láthatjuk a hajónk metszeti képét, a műszerfalat stb.

A műszerfal a következőket jelenti:

- Középen egy *'chrismas tree'* (karácsonyfa) nevű van, 10 lámpával, amik néha kialszanak
- Ettől balra a vízmélység és a víznyomás mérő műszerek vannak, balra 3 függőleges sáv az üzemanyag.
- Balra fönt az akkumulátor töltéskijelzője,
- Fenn középen a sebesség csomóban.

- Jobbra fönt a torpedóvető csövek állapota (fekete: üres, színes: megtöltve), és a periszkóp sziluettje (fekete: behúzva, fehér: kiengedve) láthatók,
- A karácsonyfától jobbra az iránytű,
- Jobbra lent pedig a vízszintező buborék található.

A parancsnoki hídról a funkcióbillentyűkkel, illetve a joy megfelelő irányba húzásával és a tűzgomb megnyomásával válthatunk át máshová. Balra az előbbi vezérlőrendszerbe jutunk ('**F5**'). Jobbra a navigációs térkép látható (már ha benyomjuk az 'F1'-et...).
Lent a rongálódást szemlélhetjük.
Fölfelé a tetőre léphetünk ki (csak ha nem merültünk le!!!). Itt nézelődhetünk a joy jobbra/balra húzásával. Ha ezzel egyidőben a tüzet is nyomjuk, akkor gyorsabban tudunk körbenézni. (Ez egyébként a periszkópnál is igaz.)
Középen van a periszkóp. Ezt akkor nem tudjuk használni, ha: este van, ha behúztuk a periszkópot, ha periszkópmélység alá merülünk.
A periszkópot forgathatjuk tetszés szerint. A nézeti kép iránya a periszkóp alján van, fokokban. A periszkópot a '**P**' billentyűvel lehet ki/behúzni. Ha a célzókeresztben egy befogott célpont van, akkor a kereszt színe fehérre vált. Ilyenkor adjunk neki a torpedóval vagy az ágyúval. A lövésnél gondoljunk a lőtávolságra és arra, hogy a cél mozog (ha mozog!!!). A torpedónál nem kell a lőtávolságot beállítani, ez ugyanis ütközéskor robban, ha ugyan eltalálunk valamit... 24 torpedónk van. Ha eltalálunk valamit, alább megjelenik, hogy egy távoli robbanást hallottak, ha a hajó el is süllyed, akkor azt meg is nézhetjük, el is olvashatjuk. Torpedó kilövése '**T**'-vel. Az ágyú lőtávolságát a '+' és '—' billynetyűvel változtathatjuk 25 yardonként. Ehhez a balra-középen lévő adatokat használjuk, ahol többek között: az ellenség távolsága is elolvasható. Ha minden oké, akkor '**G**'-vel lőhetünk egyet.
Sebességet négy fokozatban állíthatunk az '**1-2-3-4**' billentyűkkel. A '**0**' (nulla) billentyűt lenyomva a motor leáll, és csendesen siklunk. Irányítás: jobbra/balra húzhatjuk a joyt (a vezérlő helységben... is) a kormánylapátokat állíthatjuk 2 fokozatban (left rudder, full left rudder, illetve right rudd., full right rudd.). A '**RETURN**' lenyomására egyenesbe hozhatjuk a kormánylapokat. Fel/le pedig a joy fel és lehúzásával mozoghatunk. Az alsó két sorban a következő infókat láthatjuk (ez minden képernyőn látható!):

Balra, a tengeralattjáró sziluettje mellett nyilak mutatják, hogy merre állnak a kormányok, ettől jobbra a sebesség, a mélység, és a haladási irány (nem a periszkóp nézeti iránya!!) látható.
Az infók feletti sor az üzenetsor. Itt jelenik meg, ha valamit eltalálunk, ha valami elsüllyed, ha a lőtávolságot állítjuk, meg minden. Az iránytűfülkében elfelejtettem 2 műszert. Az egyik az óra, ami a légbuborék felett található. Ezen az időt olvashatjuk le (naháť!). A mutató a perceket jelzi, alatta a szám az órákat. Ez azért fontos, mert egy bizonyos időszakban este van (a tenger és a többi dolog fekete lesz). Ilyenkor nincs periszkóp. Ja, a küldetés alatt 15 percenként jelentést kell tennünk. Ilyenkor megjelenik az addig elsüllyesztett hajók képe, típusa, rakodótere (brt), és az eddigi összes elsüllyesztett rakodóterület (a 2. világháború alatt ugyanis nem tonnában mérték az elsüllyedt hajókat, hanem rakodótérben (bruttóregiszter tonna, vagy röviden BRT)).
A játékot tűzzel vagy '**F7**'-tel folytathatjuk. A másik műszer a motor állapotát jelzi (full, ahead, stop). Ez nem fontos.
Az időt 3 fokozatban gyorsíthatjuk az '**F**' betű lenyomásával. Az '**N**'-nel a normál számolást állíthatjuk vissza.
Ha mindent leküldtünk a tengerfenékre, akkor a program automatikusan végetvet a küldetésnek, és az elsüllyesztett hajókból, valamint a találati pontosságunkból (találtmellément torpedók száma) egy rangot számol (class N), és beírhatjuk a nevünket. Aztán valamit be kellene még tölteni., DE HOGY MIT?! Nekem itt semmit sem töltött be... csak a képernyőt az a nagy feketeség...
Még nem írtam, hogy a különböző nehezítések/könnyítések kérésénél lehet a számokkal nehézségi fokot választani (1-midshipman, 2-lieutant stb... egészen captain-ig (4)).
Hát kábé ennyi lenne. Én nem találtam sajnos sem radart, sem sonart, persze lehet, hogy van, de azt majd VALAKI MÁS megírja, akinek esetleg lemezes változata van.
Direkt nem írtam a játék menetéről, azt majd mindenki magának kifundálja. A program mellesleg nem túl látványos, de a kazettások szerintem ennyinek is örülhetnek (van gyári verzió kazettán, én is azzal 'játszok').

Ez a C64-es leírás volt, PC-re és Amigára csak a ***Silent Service II.*** jött ki.

• Kővári János (Colt), Hatvan

Mindenféle

NEWS

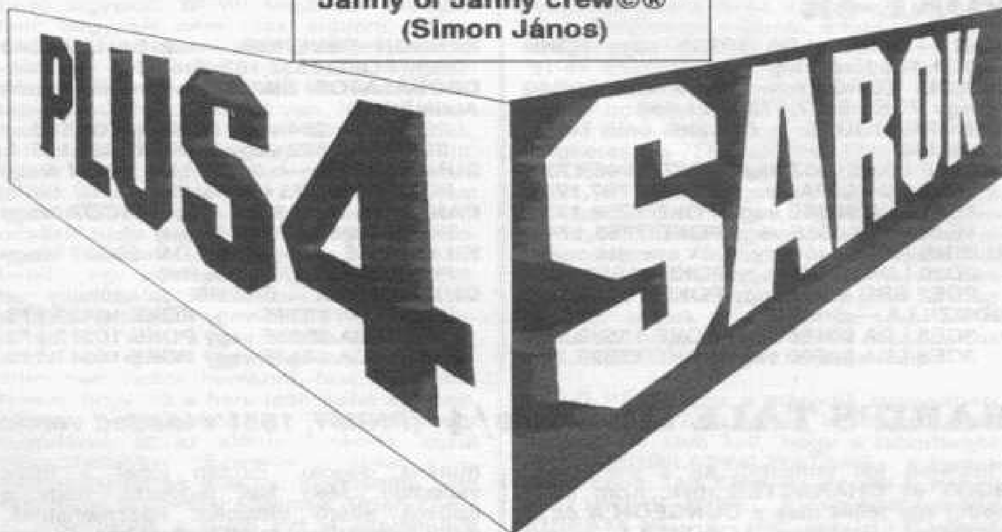
Kikötés **KIS OKOSOKNAK**, ami **CSAK LEMEZEN** van, az ki van külön írva!

KRYTONITE
Szépen kidolgozott shoooot'em up!, talán az egyik legjobb, legalábbis kazettán, magáról a programról volt már szó, csak arról nem, hogy van kazettás verziója is. **DANGER** *(JIMY/EDC)*
A játék lényege, hogy négy különböző irányból egyre jobban növekvő téglaoszlopokat ill. sorokat a cursor billentyűvel eltüntessük... szóban kissé nehéz elmondani, de ha növekvő sorok középre érnek, akkor lesz vége a játéknak. Nyolc nehézségi szint van, egyre gyorsabb ütemben, ha az idő letelt, akkor túljutottál a következő pályára (logikus, nem?). Végül is egy nagyon COOL ügyességi játék, KIEMELT tulajdonsága: **a ZENE az egyik LEGJOBB**, amit hallottam! Fontos dolog; LEMEZES!

TOTAL ECLIPSE 2. *(CSORY)*
Erről már volt egyszer szó, de a levelek szerint még **NEM NAGYON ELTERJEDT**. Ez tökéletes vezérlésű.

CASTLE MASTER *(TGMS)*
OOOPSSS! Ugye mindenki leesett! Igen-igen, *TGMS* maestro újra egy állati dolgot remekelt (...régebbi dolgai közül gondolom ismerős valami **LASER-SQUAD**... **BOBBY BEARING**... kimondottan lemezeseknek esetleg a **STORM ACROSS EUROPE**...), szóval az eddig megjelent összes *FREESCAPE 3D* játék megvan PLUS/4 en is! Aki nem tudná miről van szó, sorrendben: **DRILLER** (CoV#7), **DARK SIDE** (CoV#4), **TOTAL ECLIPSE** 1 (CoV#1) -2., **CASTLE MASTER** (CoV#13)... végül is ez utóbbi a legjobban kidolgozott és talán a legjobb, legegyszerűbb(!). Egy kis kitérőt azért megejtenék, főként a billentyűzetről lenne szó, más, mint ahogyan a CoV ban írva vagyon, meg hát kell egy kis idő, míg eljut hozzád a hőn áhított „frissen" megrendelt CoV 13. száma, eredeti Getto GFX borítóval. Hmm... a játék lényege annyi, hogy kiszabadítsuk testvérünket a gonosz sárkány karmaiból, ehhez megadott számú kulcsot kell megszereznünk. Az egésznek Oilan **TOTAL ECLIPSE**-line kinézete van, de itt múmiák helyett patkányokat és szellemeket kell gyilkolgatni. A játék készítői-úgy látszik-megúnhatták az állandó lövöldözést, mert itt tárgyak mozgatása, felvétele, etc. az 'A' billentyűvel történik, so X or SUCK! a meXokott FIRE funkció, ugyanis megeshet, hogy egy k**** fontos tágy elveszik!
Billentyűzet: '+' vagy '*' lépés előre, egyszerre dupla távolságra is. **'Z'**, **'X'**, **'U'** balra, jobbra és hátraforgás, ehhez 'C=': 90Uos forg.= lépés hátra. 'A': célkeresztben lévő object fuckingolása **'P'**, **'L'**: nézőpont fel és le, ehhez 'C=': egyenesen fel és le. **'R'**, **'W'**, **'C'**: futás — séta — mászás választás (run-walk-climb). **'F'**: nézőpont középre vitele. **'I'**: input/output menü, az I/O menüben új funkció a **'K'**: megmutatja, hogy milyen szobák kulcsait sikerült megszerezni. **'CRSR le'**: célkereszt üzemmód ki és bekapcsolása. **'SHIFT'**: fire! **'SPACE'**: váltás normál/célkerszt módra. Célkereszt üzemmódban: **'Z'**, **'X'**, **'+'**, **'='**: balra, jobbra, fel, le

FEASIBILITY EXPERIEMENT *(CSORY)*
Lehetséges kísérlet, vagy mi a fene ezen a játékon túljutni, mindenesetre azok a pókok, akik már várnak egy újabb képekkel teli **ARRROW OF DEATH - RED**



MOON line-os angol nyelvű adventure-re, azoknak ez IO hír lehet. Természetesen van kazettán is, nem ígérgetek semmit, de lehet, hogy lesz leírása, arra gondolok, hogy szerénytelen személyem írja stb.

NIBBLY'92 *(PLUSSYCATS..., FYC...)*
Soha ennyi hülye kérdés! ...mint amennyi erre a játékra jött. Na, arról van szó, hogy az eredeti játék A *Double Density* keretein belül *COSMOS*-tól származik, ezt dolgozta fel *RATT of FYC* és a *PLUSSYCATS* nevezetű női csapat... természetesen CSAK IBM PC-re vannak ezek a programok, SVGA monitoron és min. egy 386-os +4Mb kell hozzá! Szóval ez egy logikai termék, egy kígyóval kell zabálnunk, eltérően a „norma" **NIBBLES**-től, itt nem csak egyszerű akadályok kikerüléséről van szó, úgyhogy a snake a saját dick... ill. farkába ne harapjon, hanem előre gondolva a dolgokat kell elindulnunk. Még hozzátenném, hogy a *PLUSSYCATS* verzió jobb, ugyanis itt látható a kígyó feje, míg a másikban nem, s az állatira idegesítő... BRAVO lányok! Tényleg szuper egy game.

TONIDO *(TCH)*
Egy **PipeMania** klónozású játék, de mégis más, itt ugyanis a csövek adva vannak, logikailag kell megtervezni az útvonalat, ha a pályán van egy cső, akkor azt csak vízszintesre válthatjuk, szóban zöld a dolog, ...de ha leszel Olyan okos, akkor megveszed, és megérted. COOL játék.

OVERLOAD 2. *(PROKY/Sex'N Spirit)*
Az első részéről már írtam, hát most ez a második. A zene eredtileg S ID-kártyás gépekre ment, *OBSCURE* ezért „felrakott" egy kedves zenekonvertert, hogy norma SID-kártya nélküli halandók is tudják élvezni!

THE SLIPPER *(REDDI/SCORPIONS)*
CRATER/*EXTASY* másolatú játék, egy kockafejet kell mozgatnunk, a pályán elhelyezett négy bogyót kell a megfelelő helyekre betolnunk. Irányítás: JOY. vagy **'CRSR'**, az **'ESC'** újrakezdi a játékot — kiköpött EXTASY!, a zene és a grafika a mai szintnek megfelelő, de hát azért mégiscsak egy k**** DISKDIDE! az egész, bőven lehetne kazettás verzió is

GOLF ROYAL *(FISH & WOLF)*
Sportszimuláció, enyhén szólva nehézkés kezeléssel, de aki bírja ezt a stílust, annak biztos, hogy OK. JOY1., FIRE — címképernyőből ki, **'SPACE'** — tábla megnézése, **'ESC'** — távolság ki és be. Nem SHIT játék, elmegy...

KARATEKA
MEGAF***OFFFFF! Erről volt már szó valamelyik CoV-ban, nem is írnék róla, de sokan kérdeztek róla, és már unalmas mindenkinek egyenként visszaválaszolni, hogy ezegypiffpuffverekedősgémés... eljutottam a második pályáig, majd lerágtam a pár mm-es hajamat az izgalomtól, közben *PANTHERA*-t hallgattam, ittam egy adag sört, rendet raktam, válaszoltam a pár kilónyi levéleitekre... mint látható, marha elfoglalt a játék... szóval azután a második pályavégére már lecsaptam x emberkét, valami gusztustalan madárhalmazt, míg UFF!, a rács alatt átkolbászolva az ámesett... POTTTY!, ilyen szétesést csak pár éve láttam PC-n (igen -igen **PRINCE OF PERSIA**). Tehát nem tudom a játék végét, hiába kérdeztétek páran, mindenesetre a gonosz shogun kezeiből kell kiráncigálnunk a csajszinkat (á la **P.O.P.**) és kész. A billentyűzetet azért leírom '<' és '>' futás, de ha bejön a képbe egy ügyfél, akkor **'SPACE'**, ekkor hősünk beterpeszt és... és felveszi a harcot, különben lecsapják. Alul nyilak láthatók, nem tudom miért, de megcsapunk ill. megcsapnak, akkor fogy. Terpesznél: **'Q'**, **'A'**, **'Z'** ütés és **'W'**, **'S'**, **'X'** rúgás három testtájra. ENNY!

DOOMDARK'S REVENGE
Szintén volt róla szó, a CoV#20/21. összevont számban. Természetesen sokan keresték, de — mondanom sem kell — pár tag SHOOT'EM UP-nak hiszi HUH. Ez egy állati, isteni stratégiai játék, még 1-2 éve is az angol C64-es stratégiai mezőnyt vezette. 6200 helyszínt tartalmazó (a CoV#20/21ben részletes leírást és — főként — térképet találhatsz!), ezért nem éppen ötperces, de izgalmas játék. Elődjéről a **LORD'S OF MIDNIGHT**-ról a CoV#19 ben olvashatsz, szintén térkép és leírás, PLUS/4 en nem elterjedt... és a kért kiegészítések: **'1'-'8'** égtájak felé fordulás; N, NE, E, SE, S, SW, W, NW a lehetséges irányok. **'SPACE'**: lépés az aktuális irányba. **'RUN STOP'**: menü, pihenhetünk, toborozhatunk, beléphetünk egy alagútba etc. PARANCSOK 1-8 ig, a helyszínektől függően. Hát igen, vegyél CoV-ot! **'0'**: kör lezárása, éjszaka, az ellenfél lép. **'9'**: hajnal, ezután lépünk mi. '+': info az aktuális karakterről. '—': info a karakter utolsó harcáról. **'CLR HOME'**: a karakter személyi információi. **'INST DEL'**: karakter kiválasztása, a főkaraktereket ezen kívül az **'F1'-'HELP'**-ig billentyűkkel lehet. **'L'/'S'**: töltés és mentés kazettára, +**'SHIFT'**-tel lemezre!

• **Jahny©®™ (Simon János), Bp.**

POKE-ok

WAR — .1AA5 LDA $03C1 vagy POKE 6821,173 (örökélet)
POKOLI TORONY — .15C9 LDA $0C40 vagy POKE 5577,173 (örökélet)
BURGER HOUSE — örökélet, örök kukta, örökidő
.1F6E LDA $0357 vagy POKE 8046,173
.1E6B LDA $0FA0 vagy POKE 7787,173
.1E4F LDA $035B vagy POKE 7759,173
.1E49 LDX $035F vagy POKE 7753,174
ALIENS — örök töltény, örök energia
.2D26 LDA $44,X vagy POKE 11558,181
.2DE2 SBC #$00 vagy POKE 11747,0
GODZILLA — örökélet
.3CE5 LDA $0456 vagy POKE 15589,173
.3CE8 LDA $0F90 vagy POKE 15592,173

XARGON REVENGE — .2154 LDA $48 vagy POKE 8532,165 (örökélet)
CSODÁLATOS SIMON — örökélet, örök energia
.2E1B LDA $64 vagy POKE 11803,165
.2EFB LDA $62 vagy POKE 12027,165
SUN STREET — .21CA LDA $0351 vagy POKE 8650,173 (örökélet)
PANIK 16 — .33B3 LDA $1CD7 vagy POKE 13235,173 (örökélet)
KILLAPEDE — .2900 LDA $0C27 vagy POKE 10496,173 (örökélet)
GUNSLINGER — örökélet, örök töltény
.28B9 LDA $0345 vagy POKE 10425,173
.27E4 LDA $033F vagy POKE 10212,173
.284D LDA $033F vsgy POKE 10317,173

BERNÁT A NYOMOZÓ — .1236 LDA $0FE5 vagy POKE 4662,173 (örökélet)
MYRIAD-16 — örökélet, örök pajzs
.319B LDA $0F9C vagy POKE 12699,173
.1B67 LDA $0ED0,X vagy POKE 7015,189
.1B6A LDA $D7 vagy POKE 7018,165

• Sorosics Ferenc, Pécs

DIGITAL BALL
Ha a sárkányos képnél resetelsz, más játékhoz jutsz! Egy pattogó labdával kell összeszedni a pályán lévő bigyókat. Vigyázni kell, mert a téglák éle, s a különböző szúrós dolgok kipukkasztják a labdát!

• Csuhai Imre, Novaj

BARD'S TALE III. Plus/4 *(PIGMY, 1551's loaded version by CSORY)*

Plus/4-en két lemezből áll a játék, egy **BOOT** és **CHARACTER** disk, ezen kívül pedig egy teljes disk a **DUNGEON A** és **B** részekkel. Betöltése: LOAD"*",8,1 — ezt csak pár okoska miatt mondom el. Zenével együtt bejön egy mandolinozó bárd, egy történetet regélget, a szövegfelhőben megy az action, alatta meg a hozzá tartozó text. Ezután **'SPACE'**-t vagy **'SHIFT'**-et megnyomva elkezdhetjük a játékot, de ha az **'U'** billentyűt nyomjuk meg, akkor a **B. T. 3. UTILITES** jön be, itt datadisket másolhatunk és charactereket hozhatunk át a többi **B. T.** részekből, vagy visszatérrhetünk a bárd kornyikálásához, ill. elkezdhetjük a játékot. Kis hazánkban megesett az a csoda, hogy megvan az egész trilógia (1-3.) a Plusira és mostanában készülget a **DRAGON-WARS** c. még jobban kidolgozott AD&D is. Szóval fordítsuk meg a DISK-et a CHARACTER disk oldalra, ekkor megkérdezi, hogy akarunk-e kimentett játékállásról játszani, ezt mindig felülírja, ha a játék során mentünk. Megjelenik a tábor képe, itt hat funkciót kapunk:

Add a member
Rename a member
Create a memeber
Delete a member
Save the party
Leave the game.

ADD A MEMBER
Összesen 7 karakter lehet a csapatban, ezzel berakhatunk egyet a csapatba, megjelennek a lehetséges muksók, lehet válogatni.

RENAME A MEMBER
Átnevezhetünk egy karaktert (pl. Magicus Sir ACEface!).

CREATE A MEMBER
Ezzel magunk generálhatunk egy karaktert. *Male* or *Female?*, ez itt a kérdés (férfi vagy nő legyen). Választás után jönnek a fajták, mármint *Human* (ember), *Elf* (ezek eléggé jópofa lények, aki olvasta *Tolkien* apó dolgait, az azonsítsa be a tündékkel, aki meg nem, azoknak legyenek tündérek, mármint sokáig élő, erdőkben lakó, kiváló harcos, főleg íjász népek...), *Dwarf* (*Tolkien* törpjei, hegyekben lakó kistermetű, de strapabíró népség, magyarul törpék. A kalapács és harci fejsze a fő fegyverük...), *Hobbit* (*Tolkien* bábói, félszerzetek, emberi külsejű, de sokkal kisebb méretű lények, kiválóan rejtőzködnek és lopakodnak, általában elég jó tolvajok.), *Half-Elf*, *Half-Orc* (félig emberi, félig más lények, az elfekről már volt szó, az orc *Tolkien* orkjainak felelnek meg, baromi erős lények, kissé guszta mutáns kivitelben. Ezek a félkarakterek ötvözik a jó tulajdonságokat, de lasabban fejlődnek, AD&D ben ugyanis magasabb szintre ugranak a karakterek sok csata és egyéb dolgok után, na, ők ezt nem teszik olyan gyorsan, tehát inkább harcosoknak lehetne őket ajánlani...), *Gnome* (a gnóm az gnóm, mutáns dögök). Ezután jöhet a típus választás. Meg kell jegyezni, hogy a típusok eltérő cuccokat használhatnak, mind fegyverben, mind tárgyakban. Pl. egy harcos nem használhat egy varázsszobrot... *Warrior* (egyszerű mezei harcos, majdnem minden fegyvert használhat), *Conjurer* (varázsló), *Magician* (mágus — varázspálcákkal hadonásznak és ugyebár tudnak fejből is produkálni dolgokat), *Rogue* (sittes fickó, tolvajka a drága), *Hunter* (vadász), *Monk* (szerzetes, ők általában a csapat gyógyítói). A típusok felett különböző pontszámokat láthatsz. A lényegesebb dolgokat elmondom, de azért rendeld meg a Spectrum Világ #22, 23, 25. számait is! Nos, ezek a pontszámok jönnek be akkor is, ha megnyomod a karakterhez tartozó számbillentyűt (1-7), bejön a karakter neve, szintje, neme, fajtája és fajtája. Alatta vannak azok a bizonyos pontszámok. **St**: *Stamina*, **IQ**: -ehhez gondolom nem kell magyarázat... **Lk**: szerencse, minél nagyobb, annál okébb egy találat bevitele, meg ilyesmik. Varázslóknál meg egyébb ilyen pofáknál még van egy **SPELL POINTS**:, a varázslatok ennek a pontjait eszegetik majd. Legalul van az **EXPR**:, ez a tapasztalati pontokat jelenti, főleg ugyebár harcnál fog fejlődni, de akármilyen dolognál, amit a karakter tesz, pl. mágusnak varázslásnál, tolvajnak egy zár feltörésénél. Még láthatjuk a karakternél lévő aranymennyiséget, a **GOLD**: kijelzőnél. **'SPACE'**, és máris láthatjuk a karakternél lévő tárgyakat (**Inventory**), ha egy tárgynál **'RETURN'**-t nyomunk, akkor eldobhatjuk, kézbe vehetjük, vagy visszarakhatjuk a többi „nem kézben lévő" cuccok közé (*Drop*, *Equip*, *Unequip item*). Ha ezután is **'SPACE'**, akkor varázslóknál és hasonszőrű csákóknál megjelennek az ismert varázslatok (**Known Spells**), illetve tolvajoknál a csapda(zárak) hatástalanítás, ládák és tárgyak azonosítása, elrejtőzés a sötétben, kritikus ütés, vadászoknál szintén van a kritikus ütés, mindezek százalékban kifejezve, minél nagyobb az értéke, annál közelebb van a tökéletességhez. A tolvaj, ha elrejtőzik az árnyékban, nem találják el (általában), ráadásul tud kritikus ütést bevinni, mint a vadász. A kritikus ütésről (*critical hit*) még mondanék pár dolgot. Ez a két figura olyan ütést tud bevinni, ami után az ellenfél NEM támad többet, ezt pár tárgy is megteszi... Lent láthatjuk a hét karakter (*Character*) nevét, a hozzájuk tartozó számbillentyűkkel, mellettük az **AC**, **Hits**, **Cond.** és **SpPt** értékeket.
SORBAN: az első a sebezhetőség értékét mutatja, minél alacsonyabb (—), annál jobb, utána jön az ütések erőssége, minél nagyob, annál jobb, ugyanig y a kondíció pontjainál, ami a karakter erejét mutatja. Mágusoknál és társaiknál van jelentősége a **SpellPoints**-nak, ez a többi karakternél nulla, náluk van CSAK értéke, volt már róla szó. A hat funkcióból még további három; **SAVE THE PARTY** — kimenthetjük a játékállást, **LEAVE THE GAME** — kiléphetünk a játékból, **'RETURN'**, és kilép, kimásolva az összes karaktert, ill. **'SPACE'** és vissza a játékba... vagyis vissza kéne térnie, de no effect. YA! a hetedik funkcióról NEM beszéltem, izé... ezzel kezdjük el magát a játékot, **Enter wilderness**! Tehát összelapátoltunk egy csapatot, és máris indulhatunk. Itt már csak arról kell beszélnem, hogy hogyan kell harcolni, varázsolni, ládákat feltörni, azután kitérek még pár dologra, de a CoV#11. számát mindenképpen vedd meg... Elindulunk az erdőbe... ja, de hogyan is kéne?! Előre a **'K'** és **'I'** billentyűkkel lehet, előbbit érdemesebb használni, mivel az erdőben át lehet vele gázolni a bokrokon is, egyébként ajtókon lehet belépni vele, míg a másik azokon a helyeken jó, ahol ezeket nem akarjuk megtenni. Fordulni a **kurzor LE** és **FEL** billentyűkkel lehet, ekkor kiírja az égtájat. A **kurzor BALRA** a játék megállítása egy billentyű megnyomásig, ugyanis ha állni hagyjuk a programot, akkor azt várakozásnak veszi a játék keretén belül, tehát belénkbotolhat egy ellenséges csapat... Ha már így van a dolog, akkor kitérek a további billentyűkre is: **'W'**, **'E'**: portál fel/le, a DUNGEON-ben lesz jelentősége, amikor szinteket teleportálhatunk, ott, ahol a program kiírja, hogy teleport van. **'U'**: egy tárgy használata, pl. ha fényt akarunk csinálni, ilyenkor kéri a karakter számát, azután behívja annak **Inventory** (cuccok listája) menüjét, amelyiket kiválasztjuk, azt használhatjuk, cuccokról később. **'S'**: játékállás kimentése, már 1x írtam, hogy felülírja a régit! **'B'**: a bárd elénekel egy számot, amit ismer. HOOOPS! ezt a pókot kihagytam! Elnézést, ez is 1 foglalkozás, mint pl. a varázsló. Szóval ez a pacák különböző dalokat tudhat, amivel pl. fényt gyújthat, amíg énekel, esetleg javíthatja a csapat pontjait. Egyébként egy normális harcos, vagy akárki is lehet, tehát eléggé jópofa csákó. Fontos, hogy használhat mágikus hangszereket is, cuccokról ugyebár majd később. **'C'**: varázserővel bíró valamelyik tag elkántál egy varázsigét, bejön a **Known Spells** (ismert varázslatok) listája, innét választhatunk. A varázslatok listája... khm. ez a CoV#11. számban piszok sok van, tehát ezért is meg kéne már venned! **'N'**: új sorrend felállítása, mármint a csapat tagjai hogyan helyeszkedjenek el. Ajánlott előre rakni a legkevésbé sebezhető embereket, a harcosokat általában, leghátulra a varázsló(ka)t. **'P'**: harc a csapaton belül. Jó, mi?! Nem arról van szó, hogy a tagok kissé idegesek lennének, hanem arról, hogy néha pár tag csatlakozni szeretne a csapatunkhoz, és meg lehet azt tenni, hogy kidobunk egy karaktert a társaságunkból, majd felvesszük az új jelentkezőt. Na, ezek so X or szörnyek, s van amikor kellően megőrülnek, és... **'D'**: egy tag kidobása, a számjegyével választhatjuk ki. (Ez egy állati fontos dolog, ugyanis ezzel tájékozódunk.) A felszínen a távolságot adja meg a tábor-

helytől, egyébként a lepusztult városban a **Skara Brae**-i kaputól való távolságot mutatja, mindkét esetben a megfelelő napszakokat is. Tehát ha azt látjuk, hogy *Yoy're in the Wilderness and 1 pace south and 2 pace east of the refugee camp of Skara Brae. It's now noon.*, akkor a Vadonban vagyunk, 1 észak és 2 kelet irányban, dél van. Az éppen aktuális időszakot az égbolt színe is jelzi, estefelé kissé többen lesznek a páciensek. YA!, fontos: az előbbi esetben a viszonyított helyzetet kapjuk, tehát fordítva tudunk eljutni a táborba, 1 délre és 2 nyugat irányban! Szintén kitérnék rá, hogy pár helyen facsoportok vannak, ilyenkor kerülni kell, ugyanis a megadott táv légvonalban értendő, tehát ehhez mérten kell járkálni. A földalatti dungeonokben pedig térképet mutat ez a funkció! Na... tehát az erdőben vagyunk, és mondjuk egy idő után belebotlunk pár darab fekete hobbitba (*black hobbits*). A karaktereknek ugyebár már a kezükben van a fegyverük és fel vannak öltöztetve a kezdésnél kevés cuccokkal, tehát mehet a harc, különben érdekes pusztakezes bunyót kéne levágnunk, és ilyen gyenge pacákokkal... Nna, a bal oldali kis képernyőben megjelenik az „áldozatunk" (...vagy gyilkosunk) időnként „animálgató" képe, jobb oldalt, a szöveg-részben pedig hogy hány db. (...*you face 1, 2, 3... x*) y néven futó „izét" látunk, aminek/akinek mennyi pontot kell bevinni, hogy kipusztuljon. Ugyanis kézzel vagy fegyverrel a fegyver és gyakorlottságunknak megfelelő pontokat tudunk bevinni. Ezek alatt még két lehetőség közül választhatunk, vagy harcolunk (*Fight bravely*) vagy elfutunk (*Run away*). A két teória igazán megható, ha el lehet futnunk (nem mindig!), akkor nem nőnek a tapasztalati pontjaink, és nem szerzünk pénzt, ha meg harcolunk, esetleg bevihetnek találatokat, és csökken a kondiciónk. A kezdésnél azért nem árt fejleszteni a karaktereket... tehát harcolunk (*Fight bravely*). Ekkor a hét karakter egymás után produkálhat. **NOS ATTACK FOES**: a kezünkben lévő tárggyal támadunk, ill. ütünk. **DEFEND**: az ezzel kiválasztott karakter csak védi magát. **PARTY ATTACK**: harc a csapaton belül, már volt róla szó. **USE AN ITEM**: egy tárgyat használunk. Ekkor bejön a cuccok listája (**Inventory**), itt kiválaszthatjuk a tárgyat, és használhatjuk. Ha fegyverről van szó, akkor biztosabb, hogy eltaláljuk az ellenfelet, mint NORMA támadásnál (**Attack foes**)! Másik dolog az, hogy varázserővel bíróknál így kell támadni egy varázs cuccal. **CAST A SPELL**: csak „varázslók és társaik" esetében, egy ismert varázslatot (**Known Spells**) nyomhatunk le. FONTOS, ha többfajta ellenfél van, akkor a fajták elleni támadást betűkkel írja ki, ekkor mi választjuk ki, hogy az aktuális karakterrel kit/kiket támadunk! Ez így eléggé zöld lehet, de majd a játékban érteni fogjátok, legalábbis remélem. **HIDE IN SHADOWS**: a tolvaj elrejtőzik az árnyékban, ekkor tudja bevinni a kritikus ütést (**critical hit**). Ha mindenkin végigmentünk, akkor a gép még rákérdez, hogy mehet-e a dolog (*Use these commands?*), ha nem, ekkor újra definiálhatjuk a karakterek reakcióit, mármint, hogy támadnak, védekeznek stb. Ha igen a válasz, akkor lefut a végeredményt jelző szöveg, egyenként mindenkiről. Pl. *Mr. ACEface slash es at xy, and hits xy points* azt jelenti, hogy bevittem egy adag ütést az ellenfélnek, esetleg megöltem... *killing it/him*... Ugyanez lehet fordítva IS! Tehát én kaptam ütést, ez majd meg is látszik a kondi-pontjaimon (esetleg ki is nyiffanok, de ez... izé, kizárt!). A tolvajnál az is megeshet, hogy nem sikerül elrejtőznie (*it's discovered!*). Lehet az is, hogy elvétjük az ütést, vagy hatástalan lesz a varázslattunk, stb — majd mindenki rájön ezekre, nincs kedvem leirogatni, OK?! Tételezzük fel, hogy győztünk, ekkor kapunk pár adag pénzt, esetleg karaktereink találnak különböző tágyakat. WOW! Majdnem elfelejtettem; tárgyakat nem csak eldobni, kézbe venni & visszarakni lehet, hanem odaadni valakinek (*Trade the item*). Ez akkor hasznos, amikor a tárgy mellett kis kereszt van, ugyanis akkor az, akinél van, NEM TUDJA használni! Ilyenkor át kell adni valakinek, aki hasznát veheti... vagy el lehet dobni. Másik dolog, hogy vannak néha egy karakternek ismeretlen tárgyak, na, ilyenkor nem árt odadobni a dolgot a tolvajnak, aki azonosítani tudja (egyébként van egy tárgyazonosító varázslat is, a neve a CoV#11. ben!)... egy jó ideje tartó játék után elpattanhatunk a DUNGEON-be, itt kellenek bizonyos jelszavak — CoV#11., CoV Évkönyv '91., azért a koordináták (ld. később) között szerepelni fog maga a hely, maximum nem tudtok bemenni. Nos, megemlíteném, hogy ott a harc után néha kincsesládák találhatóak, természetesen csapdával. Itt az alábbi funkciók közül választhatunk: *Examine chest* — megvizsgálhatjuk a ládát, mondanom sem kell, hogy a tolvajjal érdemes. *Open chest* — kinyithatjuk a ládát. Ezt is általában a tolvajjal érdemes megcsinálni, kezdő karaktereknél cikis lehet... *Disarm chest* — be kell írni az *Examine chest*-nél kiadott csapda típusának a szavát, ezzel lehet hatástalanítani a mérgeket, savakat és egyéb ilyen nyalánkságokat. *Trap Zap* — a varázsló tudja elkövetni, kb. két varázspont fejében lekapja a védelmet a ládáról, illetve hatástalanítja azt. *Leave chest* — hagyjuk a ládát és a tartalmát a sz****... érdemes?! A játékban használatos arany aranymondás: minél nagyobb és több ellenfél, annál több pénz, tapasztalati pont... esetleg sebesülés. Mit is írhatnék még. Nem akarom lefonnyasztani a társaságot, de a CoV#11. számban benne van a sztori röviden, meg a játék végigjátszása, ez végül is annak „utólagos előirata". Ott helyszínenként mennek a dolgok, ehhez még tartozik a 7 egyre fejlettebb varázsló (**Conjurer, Magician, Sorcerer, Wizard, Archmage, Chronomancer** és **Geomancer**) megismerhető varázslatai. Na, iO!, még kitérek pár cucc leírására, amiket az egész játék során találhattok és a különböző helyszínek koordinátáira is. Ezenkívül szó lesz még egy általam nyújtott lehetőségről, pár TUNINGOLT KARAKTER, meg ilyesmik, már ami ebbe a számba belefér, ami meg kimarad, az meg majd jön legközelebb... Akkor jönnek a helyszínek koordinátái, a Vadonban (**Wilderness**) *Scrapwood Tavern 1 délre és 2 keletre* a táborhelytől, egyszerű kis kocsma, lehet piálgatni (*Order drink*), beszélgetni a kocsmárossal (*Talk to barkeep*) és elhagyni a helyszínt, esetleg kissé tántorogva (*Exit to tavern*). A dumálásnál a kocsmárosnak egy adag pénzt kell adni, mondjuk egy aranyat, ugyanis mindig ugyanaz a szöveg **Skare Brae** az a hely, ahol páran meg fogják csapolni a vérünket... Udv. utazók, gyertek majd vissza, meghívlak titeket egy kupára... Egyetlen érdemes dolog az ivászat, a számjeggyel be kell írni, hogy ki akar piálni, mindenki ihat, de ajánlott a bárdnak innia a **Foul Spirits**-ből, mert jobban fog énekelni, magunkkal is vihetünk belőle (*Here or T o go* — To go)! Fontos, hogy ne igyon túl sokat, mert nem énekel többet

Small Shrine 5 dél re és 14 nyugat-ra a tábortól. Pofás kis hely, feléleszthetünk egy karaktert, 1000 aranyért. Kispénzűeknek ezért van a *Pool thy gold* funkció, ezzel a kijelölt karakternél lesz az egész csapat — most már — közös vagyonkája. Egyébként még választható a *Heal a character*, ezzel élesztik fel a karaktert, és az *Exit temple*, na, ez mi?! **Skara Brae**, ez akar lenni a lepusztult város, *3 északra és 6 nyugatra* a táborhelytől. Szerezhetünk pár adag tapasztalati pontot és aranyat a házakba való bemenéskor, de az elsődeleges cél eljutni a *Temple Of Mad God*-ba, *2 észak ra és 10 nyugat*-ra **Skara Brae** városának bejáratától, a dungeonok bejárata, a föld alatt! Az itt elvégzendő feladatokról a CoV#11. és a '91-es Évkönyv regélget. Ha ezeket elvégezted, akkor kell elmenni az öreghez (*Reviw board*), akinek koordinátái *4 észak*-ra, *14 kelet-re* a városkaputól. Ezután kell megkeresni a *TELEPORTHELYEKET DEEPLY HIDDEN IN SHADOWS*... MEGVAN! IGEN-IGEN, k**** nevetséges, de ezt a teleportálóhelyet találtam meg a legutoljára. Ugyanis, ha nem tudnátok, más világokba kell átteleportálgatni, különféle varázsszavakkal, na, ez az első világ, **ARBORIA** névre hallgat, végül is itt kezdődik el a játék fő magja. YA!, leszek olyan jó, és csak annyit mondok, hogy egy U-alakú facsoportnál van... VEDD + CoV#11. mááár véégre!

COLD PEAK... ez a második teleporthely, **GELIDIA**-ba, 7 észak és 15 nyugat, talán mondanom sem kell, hogy a táborhelytől nézve! **MUD-LADEN WATERS**... a harmadik teleport, **LUCENIA**-ba, *11 dél & 3 kelet*. **OLD DWARF MINE**... a negyedik teleport, **KINESTA**-ba, *9 dél* és *13 nyugat*. **SHADOW ROCK**... az ötödik teleport, **TENEBROSIA**-ba, *4 dél* és *4 kelet*... **VALE OF LOST WARRIORS** utolsó teleport, **BERLIN**-be, *2 dél* és *5 nyugat!* Hozzápittyenteném, hogy esetleg nem jók a számadatok, akkor MEGASORRY. Mi jöhet még?! Mert ez már nem éppen egy „kis info", hanem infohegy! Jönnek a cuccok listái, nem jellemzem az összeset, de az ennyi is elég

Staff, Shield Staff, Mage Staff, War Staff, Socererstaff, Conjurerstaff, Powerstaff, Yellow Staff, Osnoc's Staff, Dmnt Staf, (mágusok elsődlegeges fegyverei, ezekkel is be lehet vinni pár pontot, mondjuk nem sokat, bár ez a fajtától függ). **Staff of Mangar, Staff Of Gods** (két kiemelkedő stuff, az első kézbevételénél az nem csökkenti az AC-t és a varázslatok ezentúl fele SpPt-ot fogyasztanak. Az utóbbit is próbáljátok ki egy harcnál, érdemes), **Staf Of Lor** (felgyógyítja a csapat összes tagját, a maximális Hit Points-ig). **Wand of Power, of Fury, of Force, Lite, Ogre, Dragon, Master WAND** (szimpla kis varázspálcák, varázslóknak, eltérőek, szerintem nomen est omen.)

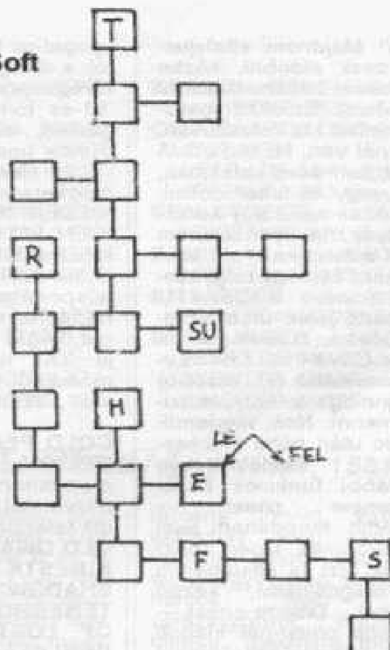
Giant, Molten, Dozer, Slayer, Van, Dragon, Mage, Herb, Brother, Death, Famili ar FGN (ezekkel a mágusok és varázslók etc. egy kedves kis illúziót tudnak teremteni, pl. egy bazi nagy sárkányt, ami kifejezetten jót tesz az ellenfélnek... de nem mindenhol! So x or nincs rá elég hely! **Shield, Breath, Death, Power, Troll, Nospin, Tao, Angel's, Tesla's RING** (ezek már nem csak varázslóknak jók, különféle gyűrűk, melyek nagyrészt javítják ill. csökkentik az AC-t, és általában lehet velük támadni is, méghozzá esetenként nem is rossz, sőt, kifejezetten jó hatásfokkal!) **Harmonic, Crystal GEM** (előbbi visszaadja a mágusok Spell Pontjait, utóbbira nem emlékszem, de talán utánanézek...). **Youth Potion** (ez az öregedést gyógyító varázsital, de megteszi ezt egy **OLAY** varázslat is), **Holy Sword, hand Granade, TNT, Missle, Avanger** (ezek ilyen felszentelt stuffok, a **HOLY SWORD** mindenesetre világításra jó, NEM FOGY KI SOHA! A következő kettő robbanószer, a többire majd Ti is rájöttök, nem?!) **Towershield, Luckshield, Dragonshield, Pure, Weras, Tung, Mthr, Admt, Dmnt, Titan SHIELD** (pofás kis pajzsok, sorban torony, szerencse, -sárkány, -tiszta v. egyszerű PAJZS, az ezután következő azt hiszem pár személynek a pajzsa. Az utolsó négy pajzs anyagnevekkel van megjelölve, egyre jobb minőségűek. A pajzsok értelemszerűen az AC-t csökkentik.)

Huh! A CoV 36-ban folytatjuk...

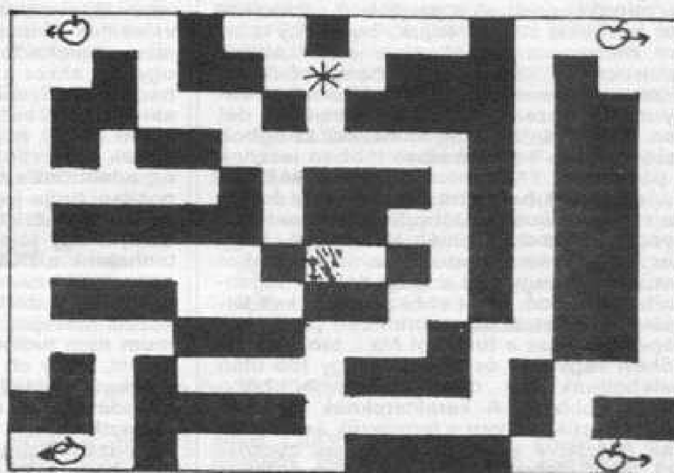
• **Jahny©®™ (Simon János), Budapest**

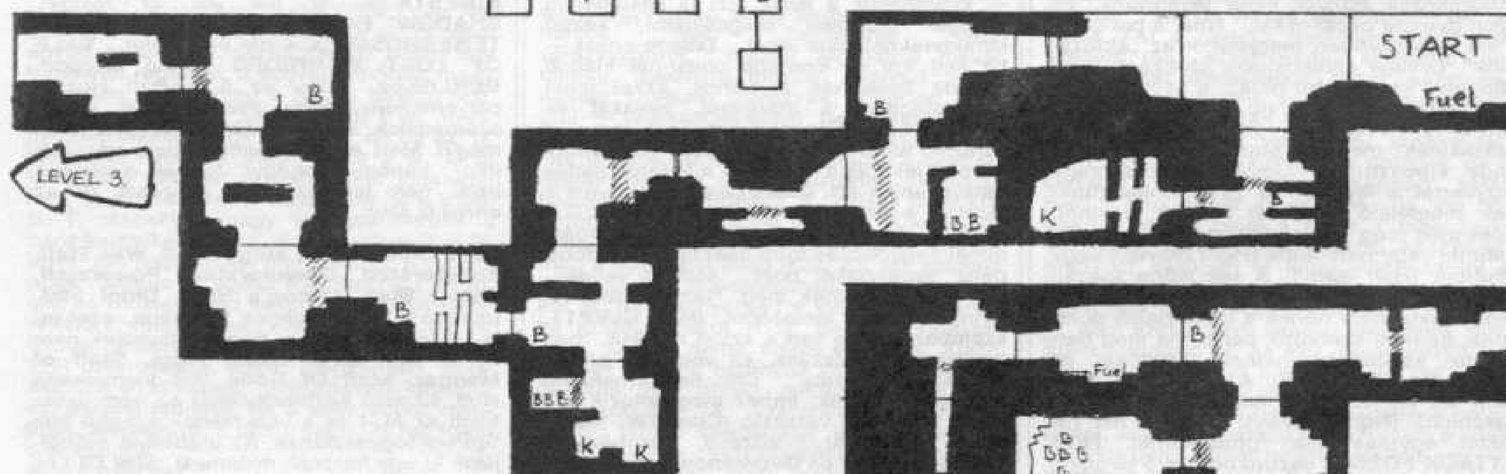
MISSION • JOKER Soft

S — Start
H — Ház
F — Faodú
E — End
Su — Sufni
R — Fegyverraktár
T — Térkép



TUTTI FRUTTI 2. • Forgács Viktor, Eger





BATTERY 2 — *[TCFS 1991]*

Irányítás:

Joy port 2, vagy
Fel: '3'; jobbra: '4'; tűz: 'SHIFT'
Le: 'W'; Bal: 'A'; Fegyverváltás: 'SPACE'
PAUSE: 'RUN/STOP'; Kilépés: 'ESC'
Antigrav. ki/be: 'C='
Hang ki/be: 'CTRL'

CHEAT:

Fogyaszd az antigravitációt 5-ig, az életek számát 5-ig, a "G" fegyvert 100-ig. Nyomd meg a 'RUN/STOP'-ot a PAUSE-hoz, majd a '0', 'O', 'K', 'M', '9', 'I', 'J', 'N' billentyűket egyszerre, amíg ki nem lép a PAUSE módból.
Ezután 'RUN/STOP' és:
'F1' — 255 minden fegyverből, max. élet és fuel, 9 antigrav.
'F2' és 'F3' — mint az 'F1'
'HELP' — Next Level

JELMAGYARÁZAT:

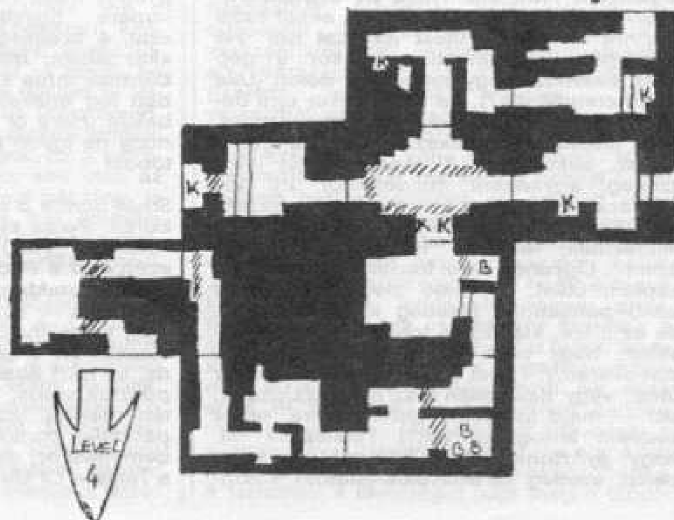
B — BONUS fegyver, élet stb.

K — Kapcsoló

|| — Kapu

Szétlőhető kapu

• PROKY





KIEGÉSZÍTŐ

TökösMákos

Csak azokat a géptípusokat jeleztük, amely(ek)re a kiegészítések vonatkoznak!

ANOTHER WORLD

C64 ☐ Plus/4 ☐ Amiga ☐ PC ☑

Lenne nekem hozzáfűznivalóm a CoV28-ban megjelent AW-höz. Nem tudom, hogy *Labancz József* milyen gépen játszotta végig, de az biztos, hogy PC-n nem egészen így van. Először is egy tipp, hogy hogyan lehet könnyebben átjutni a tökömrugós rész utáni (jobbra) 2 őrsön. Arról a pályáról, ahol szétrugtuk az őrt nekifutásból ugrálva menjünk jobbra, át a 2 őrsön és így a medencével intéznek el minket, de az már a következő pálya (előtte persze nem árt elintézni a lámpát (amit rápottyantunk a mászkáló őr fejére) és a többit).

Most pedig a kiegészítés. Miután a haver felógatta a mancsát és felhúzott minket, kikerülünk a felszínre. A barátunk elmegy jobbra (meg is szívja), mi viszont el balra egy kicsit, majd jobbra (a pasi egy platón fog végigfutni, így bejut az épület mögé). A ház mögött lyukadunk ki. Futás be a házba, majd a pajzsoknál (2 pajzs védi az őröket mind a 2 oldalról) térdeljünk le futás közben („le" gomb) és tüzeljünk (így becsúsztunk a pajzs mögé). A haver elintézi a másik őrt, utána nyomás jobbra. Egy szakadék jön, a falán egy ponyvával. Várjuk meg, míg a haver odamegy a szélére (a szakadéknak), majd lépjünk mellé, erre ő átdob majd utánunk ugrik. Ugorjunk a túloldal felé és így az 1 emelettel lejjebbi folyosón landolunk. Lőjük szét a 2 őrt, majd nyomás balra. Ahol az őrök menekülnek, várjuk meg, míg lecsukódik a rács és ott marad az utolsó őr. Ne nyírjuk ki (egyelőre)! Menjünk oda hozzá (ne túl közel), és amikor felénk fordul, fogjuk rá a pisztolyt, de ne lőjünk! Erre lecsukja a vészajtókat. Futás jobbra, majd a következő képernyőn a lépcsőn föl.

Ugorjunk át a jobb oldalra, forduljunk az ajtó felé, csináljunk egy pajzsot és robbantsuk szét az ajtót. Várjuk meg, míg az ürge ereszt 4-5 energialabdát, majd lőjük le. Menjünk át a baloldali lifthez, és menjünk le. Azonnal fejlesszünk egy „lézerbombát", amivel szétlőjük a pajzsot, majd intézzük el az őrt is. Menjünk le a lifttel és lőjük szét a vezetéket. Ezután vissza a lépcső aljához, ahol már egy hatalmas lyuk tátong. Essünk bele. Futás jobbra (ne álljunk meg!), így a lézer nem talál el. A képernyő végén ugorjunk, így nem esünk le. Menjünk oda a karhoz és tehénkedjünk rá. Most már leeshetünk a lyukon (amit átugortunk). Hatalmas banzáj közepében találjuk magunkat (a karral eleresztettük a vadállatot). Nyomban fussunk jobbra, ne törődjünk semmivel. A liften föl, majd balra. Miután a haver lejött kövessük a jobb oldali nagy lifthez, és menjünk fel mi is. Itt jobbra, és most következik a tankos rész.
Még egy megjegyzés a végéhez. Miután meghúzzuk az egyik kart, nyomban utána a másikat is húzzuk meg, így működni fog a teleport.

Röviden ennyi lett volna a hozzáfűznivalóm.
Bye!

• Tarby (Tarbaj Péter), Budapest

BARD'S TALE II.

C64 ☐ Plus/4 ☐ Amiga ☑ PC ☐

A Cov 15-ben megjelent térképek az Amiga verzióhoz is jól használhatók, csupán azzal a különbséggel, hogy minden városban van egy dungeon. A bejutáshoz az ephesusi templom második szintjén levő Masterkey szükséges (potom 50000 arany) vagy egy kulcsszó. A dungeonokat nem lesz nehéz megtalálni, a thessaloniciai (ha a bal felső sarok 1,1) 11,2 koordinátájú (balról jobbra, fentről lefelé). A belépés kulcsszava Dread. Az első szintje nagyon alkalmas szintugrásra, keressünk 3 Dream Mag.-t, és varázsoljunk Disrupt III.-t, A mágusok illúziószörnyeket fognak varázsolni, amelyek rögtön meg is semmisülnek és a gép ezt győzelemnek veszi. Félórára harc után hagyjuk abba, és néha akár negyedmillió EP-t kapunk. A tisztelt, aki a Cov 15-ös leírást beküldte, elolvashatta volna a *BT I.* vagy *III.* leírását, és rájött volna, hogy az 'A' és 'D' billentyűkkel emeletet lehet váltani. Az a kis bigyó a földön a *Dark Domain* második szintjén egy lejárat. Lefelé mindig mehetünk, felfelé csak szőnyeggel, a teleport varázslat mindkét irányba jó. A *Dark Domain* első szintjén érdemes a *Phase Door*-t alkalmazni, egy elzárt helyen info

rejtőzik. Néhány találós kérdés megfejtése:
The Tombs 1: *Philippi*
Dargoths Tower 3: *earth, compassed, fountain*
Dargoths Tower 5: *water, lie, slave, gold, hate, rooster, large, early, bard, women*, ezek után a szobornak: *havok*
Maze of Drend 2: *DER*
A *crypt* neve valószínűleg *Grey crypt*. A Colosse-i mágusnak valószínűleg *Freeze* és *Please* kell. Azért valószínűleg, mert ezeket egy *Much More*-ral bányásztam és nem ellenőriztem. Könyörgöm, valaki küldje be, mi kell *Dark Domain 3*. szintjén a szájnak (**Look at spell**.) és *Dread 3*. szintjén (**Say to me**...). Egyébként a cél a 8 db. **Seg** összegyűjtése, amiből biztos valami nagyon izgalmas lesz. A **Seg**-et érdemes kérdezgetni emberekről (pl. *Fanskar*) és tárgyakról (*sword of zar*). A kocsmáros különböző pénzekre mond mást. Az Amiga-verzió boltjában kissé szálkás (FAKos) a választék a 64-éhez képest, komolyabb tárgyakat csak akkor kapunk, ha már adtunk el neki, ilyet, akkor is csak annyi darabot, ahányat eladtunk (és persze kétszer annyiért). A ritka és fogyó tárgyakat (Pl.*Ag's arrows*), ha már kevés van, adjuk el és vegyük meg újra, így maximális lesz a darabszám (csak kétszer annyiba kerül (tekintsük ezt feltöltési hozzájárulásnak).

• Takács Bálint, Selyp

CREATURES 2.

C64 ✓ / Plus/4 ☐
Amiga ✓ / PC ☐

Itt jön egy kis kiegészítés az 576-ban megjelent *CREATURES II.* című játékleírásotokhoz **(Úgy látszik eltévesztetted a házszámot, de ha már itt van, lenyomjuk)**. Nem sikerült megoldani a *CREEPY CHAOS* című pályát. Nekem sikerült.

Szóval gyerünk balra. Ott van egy hülye, dagadt nyálgombóc, akit mi szépen lelövünk. Amikor eltakarodik, hagy egy kis potion-t, és valami zabát. A piát igyuk meg, a kaját lövöldözzük el jobbra a madárhoz, aki egyelőre döglik még. Hogy fölébresszük, bele kell lőnünk egyet. Miután fölébredt, elkezdi csócsálni a kaját. Most ugorjunk rá, és rángassuk a joy-t jobbra-balra, amíg föl nem visz egy szintet. Itt baloldalon egy manus működtet egy gépezetet, egy másik, sérthetetlen kis nemtudommi meg elállja az utat. Itt ugorjunk föl a következő szintre, és menjünk teljesen balra. Toljuk a joy-t föl, a föntebb lévő szellem lő egyet. Ezután gyorsan ugorjunk balra föl, csalogassuk magunkhoz a szellemet, és az utolsó pillanatban essünk le balra. A szellem lejön utánunk, a kisbigyó eltakarodik, és a szellem is kimegy a képből. A játéktér bal felső részében van egy baltás csávó, aki a futószalagon érkező haverunkat akarja felszeletelni. Na, ide jussunk fel a baltás csávó elé és fújjunk tüzet az alatta levő talajra. A talaj szétesik, a baltás leesik egy szintet és felszeleteli a futószalagot működtető embert. ENNYI!

• Gyérik Mátyás, Balassagyarmat

DIPLOMACY

C64 ✓ / Plus/4 ☐
Amiga ☐ / PC ☐

Egy kis kiegészítés a CoV 29/30-ban megjelent leíráshoz:

- A birtokolt területeket a gép minden második fordulóban nézi. Tehát, ha pont ebben a fordulóban lépünk oda (pl. vissza kellett vonulnunk), akkor az a terület a mienk lesz! Ezzel lehet taktikázni.
- Egészen pontosan az eredeti háromhoz még 15 *SUPPLY CENTRE*-t kell szereznünk a játék megnyeréséhez.
- Jó diplomáciai kapcsolat csak a játék elején lényeges, és csak azzal tudjuk kialakítani, amellyel egyeznek az érdekeink. Pl. ha France és Russia szövetséges, és hadat üzenünk Russia-nak, France nem lesz velünk jóban. Egyébként előbb-utóbb birodalmunk gyarapodásával mindenkivel összetűzésbe kerülünk.
- A *SUPPORT* menüpontot érdemes alkalmazni akkor is, ha egy csapatunkat veszély fenyegeti. *SUPPORT* — szomszéd csapat neve — veszélyben levő csapat neve — veszélyben lévő csapat helye.
- Az én verzióm (*Action*-törés) néha kiakad. Ha valamelyik birodalomnak már sok haditámaszpontja van, a *MILITARY SITUATION*-ben mindenféle zagyvaságokat ír ki. Ilyenkor kitartóan nyomkodjuk a tűzgombot... A múltkor pedig úgy jártam, hogy Franciaországgal elfoglaltam Angliát, Olaszországot, a Spanyolokat és mentem volna Germany-ra, mikor egy *ISSUE ORDERS* után egy látványos reset tanúja lehettem. Mit lehet erre mondani?
- Belgiumot csak akkor foglaljuk el, ha legalább két egységgel védeni is tudjuk. (Elég rossz helyen van, ráadásul meglehetősen népszerű az angoloknál...)
- Ha nagyan zavarnak az angolok, három hadsereggel le tudjuk rombolni az angol birodalmat. Egy flotta és két ARMY.
- Olaszországot két ARMY-val, csak tessék kísérletezni!
- Nagyszerűen meg tudjuk akadályozni a ruszkikkal a törökök terjeszkedését. Kezdőlépés: *Sevastopol move to Black Sea*. És ezt egy (jó hosszú) ideig ismételgetni. Mivel a ruszkiknak kezdéskor 4 hadseregük van, ezért ez nem okoz gondot. A törökök pedig Ankarával nem lépnek hosszú időn keresztül. Ergo: két seregük van csak.
- Néhány javasolt kezdés (néha beválik):
  France:
  MARSEILLES MOVE TO SPAIN
  BREST MOVETO MID-ATLANTIC OCEAN
  PARIS MOVETO PICARDY
  2. kör
  (ha PIEDMONT-ban olaszok vannak)
  SPAIN MOVE TO MARSEILLES
  MID-ATLANTIC OCEAN MOVE TO PORTUGAL
  PICARDY MOVE TO BELGIUM (úgysem sikerül)
  Osztrák-magyar: (2 játékos esetén antant a központi hatalmak)
  BUDAPEST MOVE TO SERBIA
  TRIESTE MOVE TO ALBANIA
  VIENNA MOVE BUDAPEST
  Hajó: SERBIA SUPPORT UNIT IN RUMANIA FROM BUDAPEST
  BUDAPEST MOVE TO RUMANIA
  ALBANIA MOVE TO GREECE
  Ez ezért csak 2 ply-nél működik, mert ekkor Olaszország csak a harmadik körben lép le, különben jócskán keresztbe tesz nekünk ja ha már így vagyunk, akkor Turkey:
  1. kör: ANKARA MOVE TO BLACKSEE
  2. kör: BLACK SEA SUPOPORT TO RUMANIA FROM BUDAPEST

• Dajka Ádám, Orosháza

DRAGON WARS

C64 ✓ / Plus/4 ✓
Amiga ✓ / PC ✓

További tippeket szeretnék közölni a **Dragonwars** c. kreatúrához, melyről eddig leírás a CoV 10-ben, tippek pedig a CoV 29/30-ban és a '91-es Évkönyvben jelentek meg.
A játék elején generáljunk 4 új karaktert, az egyiknek ezek közül feltétlenül legyen *Sword skill*-je, egy másiknak *Bow skill*-je, a harmadiknak, pedig *Axes skill*-je. Ez azért fontos, mert a *Freedom sword*-del 90 HP-t lehet ütni, a *Gatlin bow*-al pedig 70 HP-t. Ha ez a két cumó megvan lényegesen könnyebb végig menni ezen a „könnyű" kis RPG-n. Az *Axes* azért fontos, mert egy csomó jó balta található (pl: *Rusty, Magical axe* stb....) a játékban. A negyedik varázsló legyen, akit *High magic*-re specializáljunk, de más varázslati szintje ne legyen! Még az egyik karakternek kellenek a következő skill-ek: *Arcane lore, lockpick, hideing, climb, bureacracy*, stb.... Ezeket osszuk el az egyes karakterek közt. Van egy *Power* nevű tulajdonság, amelyet a *spirit* növelésével tudunk szabályozni. Az egyik pasasunknak mindenképpen legyen 30 felett (mondjuk az *Axes skill*-esnek), mert csak ebben az esetben tudjuk a *Mystic wood*-ban legyőzni *Enkidu*-t és így válhat valamelyik karakter *Druid*-dá. Na most már van *High magic* is meg *Druid* is. **Egy trükk**: a *Bandage-skill* tök fontos, tehát ha az ilyen skill-es muki döglik értünk, akkor nem lehet kötözni, mert **USE**-olásnál *The charachter is dead* üzenettel leáll. Ha megcsináljuk azt, hogy **USE**-olunk egy élő karakternél, akkor kiírja a következő szöveget: *X.Y. uses: item, skill, attribute*. Ha ilyenkor megnyomjuk a hulla karakternek megfelelő számot, akkor átvált arra és lehet kötözni. Jöjjön aminek jönnie kell:

Slave Estate:
Egyik helyen olyanokat firkál a program, hogy nyomok vannak a sárban. Tegyük fel, hogy egyik mukinak van *tracker skill*-je, ezt használva ebben a pozícióban „érdekes", vagy ismerős helyre kerülünk.

Mystic wood:
Itt szintán nyomok találhatóak, melyek a „kút"-hoz vezetnek, amin át az alvilágba juthatunk.

Magan underworld:
Ha be szeretnénk jutni *Irkalla* birodalmába előtte legalább egyszer imátkozni kell hozzá, különben „kirúg" bennünket. Ugyanitt még két láda is található elég jó cumókkal. Az egyik a híd körül van, amelyre *Purgatory*-ból lehet lejönni, a másik a tüzek között. Ne ijedjünk meg, inkább vizslassunk körül a tűzbe, de ha már kevés a HP, kötözzük be a mukikat.

Smugler's cave:
Ide csak azután jöjjünk kalózirtásra, miután már megvan az *Inferno*, mert a győzelem nehéz lesz enélkül. *100 gold*-ot ajánljunk fel a kalózoknak és miután benn vagyunk a bal ajtón angolosan távozzunk, majd a hajó is, mely *Necropolis*-ba tart velünk. Mikor odaérünk egy állat kalóz levágja a party-t a hajóról, mondván, hogy nem fizettük meg a visszautat.

Necropolis:
A titkos ajtót keressük meg, másért nem érdemes kóválygni, mert nem találunk semmit. Miután kinyirtuk *Nergal* szolgáit

meglesz az *Inferno* és a pókos szobában található, rendszertelenül működő teleporttal húzhatjuk a belünket.

Phoebus:

Itt van egy fogadó, melyben felszedhetjük a *Sun-magic*-es varázslót. Ezek után mindent csináljunk meg a leírás szerint, majd röffenjünk arra a terre ahol katonai parádé zajlik. Ahogy belépünk, üvegszemünk sarkában tükröződik egy épület, menjünk is be! Ha akarunk, beszálhatunk katonának, miután feliratkoztunk, egy *„You now in army!"* felkiáltás szalad ki a fickó száján és itt sem vagyunk...

Siege camp:

A seregbe való beléptünk után itt találjuk habtestünket, meg pár ládát délen. Ugyanebbe az irányba meglóghatunk egy ajtón, de van egy csomó katona errefelé akik azért őrködnek, hogy meg ne szökhessenek a dezertőrök. Északon van a front, mely a még nem *Namtar* uralma alatt lévő *Byzantinapole* ellen irányul. Egyik szobába belépve az univerzális isten papja megáld minket és kilőnek a frontra.

Byzantinapole:

Ide érve köszöntenek bennünket, majd egyik sarokban egy *Hydra* tengeti sokatneméró életét. Csapjuk le! Tovább vontatva magunkat *Byzantinapole* védői a vár faláról lőnek minket. Ha nagyon leszívja a HP-nket, akkor kötözzünk. Lényeg az hogy el kellene jutni a második ajtóig. Itt **use lockick** és már benn is vagyunk. Menjünk tovább az úton, majd a katonákkal találkozva üdvözöljük őket (**HAIL**). Ezután lemehetünk velük a dungeon-ba, ahol *Jordan* herceg megkérdezi, hogy akarunk-e hozzá csatlakozni. Csatlakozzunk (**Join**) nyugodtan. Ebben a dungeon-ben található egy halom kincs az egyik zárt ajtó mögött. Van egy ajtó, melyet nem lehet kinyitni, mert mágikus alapon záródik. Innen keletre pár csorda, *Ghoul* lerázása után egy *Magical axe*-re bukkanunk. A lépcsőn felérve a városban találjuk magunkat. Az egyik helyiségben valami módon máshová kerülünk. Menjünk tovább az úton, mely végén egy átjárón mehetnénk át ha nem lenne ott egész *Kingshome* hadserege. Ha nem győzzük le őket, akkor *Kingshome* börtönében találunk magunkra. Itt az egyik helyiségben meglelhető a *Gatlin bow*.

• **Kovács András, Kony**

ELVIRA I-II.

C64 ✓ | Plus/4 | Amiga | PC

Szerintem jól írtátok meg az **ELVIRA I-II**-t a Cov Évkönyv 1992-ben, de én kiegészíteném C-64-re. Először is kezdjük az *Elvira I*-gyel. Nem kell varázslatot készíteni, csak szerezzük be mind a két törést (angol, német). Töltsük be az angol verziót és állítsuk örök **STR, RES, DEX, LIF**-re. Ja és ne növeljük a **SKI**-t ha nem akarjuk, hogy lenullázódjon. Ne menjünk a szuvenír boltba, hanem egyből a fegyvertárba. Az itt álló őrt úgy tudjuk kicselezni, hogy gyorsan jobbra fordulunk és be az ajtót. Ezt a trükköt csak akkor tudjuk megcsinálni, ha balra vagy jobbra ajtó van. Vegyük fel a nagy pajzsot, a páncélruhát. Ezeket **USE**-oljuk és egyből megnő maximumra a **DEX, RES**. Na, de ne felejtsük itt a nagy bárdot és a nyílpuskát sem. A kardot én disznek használtam, viszont a nagy bárdot, azt annál inkább, mert szerintem ez a leghatékonyabb fegyver. Járjuk körbe a várat, irtogassuk az embereket, szörnyeket és minden fontos tárgyat szedjünk össze. Különösen figyeljünk, hogy egy ablakban legyenek a következők: ezüst kereszt, olvasztótégely, nyíl, nyílpuska. Előtte ne legyen semmilyen tárgy, mert ha nem így gyűjtögetünk, akkor nem fog sikerülni az ezüst nyíl készítése. Ne keressük a céltáblát, mert nincs és nem kell gyakorolni sehol, mert ha van nyilunk, meg nyílpuskánk, már tudunk lőni. A nyílpuskával ne lövöldözzünk összevissza, csak a megfelelő szörnyekre és emberekre, mert elfogy a nyíl.

A vándorlásunk során ne menjünk be: a kápolnába, a bárba, a kínzókamrába, a vásárokba, mert befagy.

A Menza 64-en könnyű, mert nincs barlang, ja és az Elvira gyűrűje fizetve van. A madártojás egy másik fészekben van. Ha minden megvan, mentsük ki egy üres lemezre az állást és a német verzióval töltsük be.

A kínzókamrában ne vegyük fel a fogót, hanem a csontvázat és a kulcsot. A fogót csak a játék végén vegyük fel, mert nem szép halál a tűzhalál.

Az *Elvira II* nagyon kifagyós játék, ezért állandóan mentegetni kell. Sok tárgy hiányzik, hogy nincs a helyén. Barlangokat én egyáltalán nem találtam és más a kazamata-rendszer is, mint az AMIGA és PC verzióé. Röviden, tömören, összecsapták az *Elvira II*.-t a Flair programozói. Én szerintem százszor jobb az *I.* mint a *II*.

• **Barna László, Budapest**

LAURA BOW II. (The Dagger ...)

C64 | Plus/4 | Amiga ✓ | PC ✓

Most következzék a folytatás onnan, ahol a CoV 29/30-ban abbamaradt:

ACT IV

Miután megkapjuk az irányítást, először is kukkantsunk be *Yvette*-hez aki elmondja, hogy mennyire sajnálja *Erine* halálát stb., erre *Laura* jön azzal, hogy ő mindenkinél a hős szerető szerepét játszotta, és hogy nem csak *Ernie* volt az egyetlen, amivel persze csak azt éri el, hogy *Yvette* kitessékeli. Nem baj, ugyanis összefutunk *Steve*-vel, aki gyanús társalgásba merül *Olympia*-val. Mivel ide is belekontárkodtunk, *Olympia* lelép. Épp elkezdünk beszélgetni *Steve*-vel, amikor *Yvette* elődugja az orrát, és elhívja *Steve*-t. Amint elmentek, kezdjünk el hallgatózni az ajtón. Elég érdekes csevegést hallhatunk (*Oh La La...*). Újabb leégés. Menjünk oda, ahol az első hullát, *Pippin*-t találtuk. Ott a falon egy kiemelkedő részen az egyiptomi ABC karakter európai változata (nagyító click a táblára). A tábla másik fele *Olympia* szobájában van, egy lepellel letakarva. (A nagy tábla alatt.) Ha most lemegyünk az alkoholtartósító laborba, akkor az óra 3-at üt. Menjünk be *Ernie* irodájába, aholis vegyük fel a kígyó-lasszót és a harapófogót. (Mégis kell!!!) Utána battyogjunk vissza *Yvette* szobájába. Itt szép nagy felfordulást csinált a két szerelmes! Az asztalról fölvehetjük a cipőt is! (Nagy az öröm, mi?) Jjjó, most menjünk az *Old Masters*-en keresztül abba a... Hé az *Old Masters*-ben mi a halál (Beletrafáltam!) az az új szobor? Nézzük meg mi is az! A csonttal verjük szét. Ekkor megpillanthatjuk a halott, „Szoborifikált" (legyünk stílszerűek!) *Yvette*-t. A kezéből vegyük ki a kukkert, és a vörös hajszálakat! Utána a *Medieval Armour*-ba, ahol is a vértbe öltözött kutyuli előtt egy bakancsot találunk, amit természetesen vegyünk fel! Most vissza *Olympia* szobájába. Amint a szoborhoz érünk, egy gyanús *...Meanwhile...* felirat jelenik meg. Amiben is *Olympia* látja a bárónőt az asztalán heverészni. (*Nahát milyen rossz színben vagy* stb.) Lényeg az, hogy a bárónő *O'Riley*-t (a felügyelőt) akarja. *Olympia* el is siet, útközben jól le is tol minket, mert olyanok vagyunk, mint a visszhang. Jó, akkor menjünk a tett helyére! Amint belépünk, *Barney* fogad minket, *Olympia* házikígyója. Használjuk a kígyómérget, amint a kígyó az asztal mellé kerül, használjuk a lasszót és rakjuk a felső sarokban lévő ketrecbe. NEEE! Ne élvezkedjetek a bárónő látványában, hanem battyogjatok vissza az alkoholtartósító laborba, és az edényből töltsétek újra a kígyómérges flakont. Utána menjünk *Hemlich* szobájába. Ott piszkáljuk meg az egérfogót a csonttal. Miután a puska ellőtte az ellőnivalót. Vegyük fel a sajtot az egérfogóból. Na most vissza lehet menni és meg lehet nézni a bárónőt. A Vadlija mellől vegyük fel a „Szagos sót", és mellőle a bogyókat.

ACT V

Miután átevickéltünk a ködkérésen egy őrült ipse egy Mace+3-mal ront ránk. Fussunk az ellenkező irányba, ahol az ajtót csukjuk be és kössük be a dróttal, majd fussunk tovább a *Medival Armour*-ba és ott reteszeljük el az ajtót. Ha fölfelé futunk, akkor ott látunk egy széket. Handkurzor Ra (He-He) és az ajtó fölötti ablakot lökjük be. Utána föl és balra. Majd a balszélső szarkofágba bújjunk el. Az ipse visszamegy és betöri az ajtót. OK. akkor menjünk be oda, és a függőterhet nyomjuk az ajtó elé (**hand**), ezután a jobb szélen, a függőlegesen álló dobozra is egy Hand.

Az ajtót kinyitva egy liftben találjuk magunkat. A kart lehúzva és a liftből kiszállva egy másik raktárban találjuk magunkat. Csukjuk be az ajtót, és a földön lévő múmiával torlaszoljuk el (fölvesszük, lerakjuk) és a lasszóval a bal oldali múmia tetején a kígyót húzzuk meg és az így keletkezett lejáraton menjünk le. Oooops! lebukás, visznek mumifikálni. Vagy mégsem? *Laura* intelligenciájával kivágja magát, és *Ramses* kérdéseket tesz fel, amire az egyiptomi ABC segítségével kell válaszolni. Az első kérdésre **WOMB**-bal, a másodikra **TOMB**-bal válaszoljunk. Ok. szabad az út. A szén között fekszik *Steve*. Vegyünk le egy széndarabot az arcáról (Amikor nem mondja azt, hogy *„azt ne piszkáld, nem tudhatod, hogy hol volt"*) és a sót használjuk. Aha, magához tért, és amikor fölült, akkor nyomjunk egy gyors **TAB**-ot a bakancsot pedig adjuk rá. Egy rövid step után mozdítsuk el a falon lévő képet és másszunk be. Gyűjtsük meg a lámpát. A kígyók ellen használjuk a Kígyómérget, a következő képernyőn lévő patkányok mögé dobjuk a sajtot. Jaj de szépen ugrálnak lefelé, most mi jövünk! Éppen a *Dino* száján ugrunk ki. A patkányoknál hallott lövések miatt még mindig nem vagyunk biztonságban. Kezdjük el beszéltetni. Hamm-Nyamm csúfos vége lett a csúnya bácsinak, és a Dinoszaurusz is jóllakott.

ACT VI

Ez már a finálé, a meggyilkoltakról és a gyilkosokról kérdeznek. A tetteseknek mindenki azt mondja, *amit akar, illetve felfedezett*. A Képrablásokat elmondom (Hogy segítsek is valamit!)! A képeket (1. kérdés) a bárónő (*countess*) lopkodta. Aki a képeket kicserélte a másolatokra, (2. kérdés) *Mr. Little*. És végül (3. kérdés) *Ziggy*-nek adták el az eredetieket. Utolsó kérdésre válaszolván: A gyanús ügyleteket (utolsó kérdés) *Ernie Leach* intézte.

• **Kovács László, Budapest**

MAGIC CANDLE

C64 Plus/4 Amiga PC

Szeretnék néhány kiegészítést fűzni a COV 29/30 számában napvilágot látott ***MAGIC CANDLE*** — ugyancsak kiegészítő — leíráshoz:

- A *khazan* dungeon bejárata *Fubernel* szigetén az x:51, y:92 koordinátán van. Ez egy 5 szintes dungeon, ahol az ötödik szintről *Heavenly*-be jutunk. Itt él az unikornis, neki kellene valamit mondanunk, talán *Efenor* tudja, hogy mit.
- A *Dermagud* dungeon bejáratai *Uberion*-ban x:24, y:33 és x:19, y:32 a chantja: ACHUNNE, RESHIPTAR, EBITONAGZI.
- *Shadrum* tornyába a bejutás nem okoz problémát, ha van nálunk ISHBAN varázskönyv. A varázslatok között található a teleport varázslat, amely az egész csapatot a kívánt helyre teleportálja. Minél nagyobb a karakter magic levelje annál távolabb. Elég jópofa hely, 300-as staminájú ogrék őrzik többek között.
- A *Meardom* dungeon a *King's castle* alatt van. A bejutás a következő: a hajnali órákban keressük meg *Beratt*-ot a *Council room*-ban. Mondjuk neki, hogy *Meardom*, erre elküld az 1. szintre a *Servants'room* elé. Az általa megadott időben a fal mellett fel fog tűnni egy szolga. *Greet*-eljünk neki erre kinyitja a dungeon kapuját. Bent semmi érdekeset nem találtam csupán egy obeliszket (1. SASTAMOUNU).
- A három vaskar helye:
  Darvale: x: 90; y: 26
  Piyan: x: 92; y: 113
  Phaleng: x: 79; y: 8
- *Fiztraz* ÉK-i sarkában van a 2. obeliszk: EZBEREKENE
- A harcokban legjobban a *Zoxinn* varázskönyv segít, leirom, hogy mire jók a varázslatai:
  ZAFIR: ha valamelyik emberünket lefagyasztották, ezzel tudjuk felolvasztani
  ZAPALL: az összes ellenségen sebez
  ZENGRL: a staminát növeli az összes emberünknél
  ZISHOXE: a shieldet növeli az összes emberünknél
  ZEFOAR: 3x3 négyzetben mindenkin nagyot sebez
  ZUTYUN: az összes ellenség shield-jét eltünteti
- Ha a három vaskart lenyomjuk, a tengerből kiemelkedik egy sziget *Meram*-tól délre (talán a *Sunken Isle*). Erre is csak a teleport varázslattal tudunk eljutni. Itt találunk egy varázskönyvet, amelynek bemondva, hogy AWARENESS, a következőt válaszolja:
  REHTEM VEREK
  EKLEM KENEK
  ELATIR GNASSAR
- A *Sudogur* dungeon nem 3 szintes, hanem öt. Az ötödik szinten találunk egy termet, ahol a következőt olvashatjuk: EKBURAMITRAL, HOX, BEGONE.
- *Tombul* eladta az amulettet *Faruk*-nak, aki egy gazdag kereskedő *Fubernel*-ben. Sajnos nem találtam sehol.

Eddig jutottam egyelőre...

• Mátrai István, Dombóvár

MARS SAGA

C64 Plus/4 Amiga PC

A CoV 31-béli leíráshoz íme egy kis kiegészítés:

A fegyverek:
Legjobb az AUTO ezt a **WAR GAMES**-ben fejleszthetjük (csak miután beírtuk nevünket).
Sorrendben: Model 10; UZI; ASLT (assault) Rifle; Auto Carb; Pulse Lzr; Part Beam (ez egy lövéssel lenyomja a HIT MAN-t); Rifles (nem érdemes); Sniper Rfl; Target Rfl; Magnum Rfl; Laser Carabine; Pisztolyok: 22-es, 9 mm-es, 357-es, 44 Magnum, Mazer, Phazer (ez király)

Throw Weapons (ez is fontos):
MOLOTOV - csak egy bizonyos távon belül
GRENADE - gránát
GREN LAUNCHER - végtelen számú gránát, bármilyen messzire
ARC GUNS - közelharcban a legjobb, meghatározhatjuk, hogy merre hasson (É,É,K,K), és a játékos abba az irányba súlyos gázfelhőt fúj (vigyázzunk, nehogy saját társunkat találjuk el)
SYNAPSE
CHEM GUN stb.

Legerősebb ellenfeleink
Officer, Hit Man, Agent, Roohie, Hoodlem, Razorback, Citizen (leggyengébb);

- A Mars felszínén kerüljük a harcot, de ha mégis sikerül belekeveredni, mindig maradjunk távol az ellenféltől, mert lefújnak.
- Érdemes minden játékosnak SKILL-eket elsajátítani (nem harci):
  PROGRAMMING, ELECTRONICS - (a legfontosabb)
  MEDICAL - nagyon fontos
  MINING, MECHANICS - fontos ha a bányákban járkálunk, és a végén is kell
  BTTL ARMOVE, GOLUM - páncélok viselése (fontos)
  GAMBLE - szerencsejáték
  Ha elég magas a szintünk, akkor a kórházban vehetünk **compress**-t **heal salve**-t.
  Ha harcost akarunk felvenni, csak **MARINE**-t érdemes!

Javaslatom: *Tom Jetland* - street, HANDGUN, THROWING; *+3 MARINE* - bányászat, mechanikai, AUTO, THROWING; *+1 programozó* - programozás; *+1 orvos* - ezt ALL GUNNAL és AUTO-val fejlesszük; + **MEDICAL**-t főleg.
Mindenkinek legyen BTTL ARMOUR v. **GOLUM**, de ezeket nem érdemes fejleszteni túl sokat.
Valakinek legyen egy kis **MEDIC** skill, hogy vihessenek magukkal injekciót, kötést (**INJECTION, BANDAGE**)

- A szerencsejáték nagy poén, van félkarú automata, és egy lottószerű valami. A félkar]val mindig lehetett nyerni.
- A végigjátszáshoz járkáljunk el a **POLICE**-re, itt kaphatunk **BOUNTY**-t (vérdíj). El kell kapni *Cybill*-t a **parallax**-i fegyverboltban, ÉK-en találjuk.
- Fontos: a **TERMINAL**-t mindenképpen szerezzük meg (Ld CoV 31, 9.old. Progeny)

Ha már nagyon erősek vagyunk (minden a **MAX**-on), menjünk **PROGENY**-be, nyomjuk be a titkárnőt az „ellenőrzési hivatalba" + a robotokat (nem kell harcolni!) és rádöbbenhetünk az igazságra, az Operátorok (fejesek) elmenekültek a Mars-ról. Ekkor valamelyik egyetemen (PROGENY?) megtaláljuk az *ABVE SIBLING*-et, aki átállítja **FINDER** (kereső)-ünket **PROSCENIUM**-ra. Pontosabban a bányájára. Elmagyarázza a storyt, hogy a MARS-on vannak őshonos intelligens lények, akik sokkal erősebbek, ezért húzták el a csíkot a fejesek. Nos, ha már minden a **MAX**-on, itt a felszerelés megvan (legalább egy **MED KIT A**), induljunk, **PROGENY**-től 6-7 É + 2-3 K (a hegyek lába), itt találjuk a lejáratot.

Ezután kb. 10-15 bányaszinttel lejjebb, odébb stb. látunk valami borzalmasat — **PROSCENIUM** városhoz felmászva. Ha lemegyünk a bányákba, ott megtaláljuk a rejtély kulcsát. Elmondom, hogy ki itt a 4 legnehezebb ellenfél. Nevük: **THING** (*á'la John Carpenter*) (dolog) érintésük halálos, gyógyítják sebeiket stb. Mindig vágjunk hozzájuk gránátokat, így nem tudnak előrébb jönni, **ARC GUN** is hatásos +**PART BEAM**. Ha győzünk 1 SUPERHYPER kép. Majd a magyarázat: a földiek, **PROSCENIUM** bányászai megtalálták a marslakók laboratóriumát, ahonnan kiszabadították — akaratlanul — ezeket a nehézfiúkat, akik a várost szépen elsimították.

A ti csapatotok a Mars hőse, egyesítitek a marslakókat és földieket CONGRATULÁCIJA i tak dalse.

Ezután még egy profi kép. És vége.
(Itt szeretnénk egy dolgot megjegyezni: sokan kerestétek nálunk a játék PC-s verzióját. Nos, megsúgunk valamit. Úgy hívják PC-n, hogy MINES OF TITAN — CoV HQ)

• Molnár Márk (Mr. x of GBS), Budapest

MEDIEVAL LORDS

C64 Plus/4 Amiga PC

A 33. számban megjelent ***„Medieval Lords"*** című program leírása miatt ragadtam tollat. Ugyanis egy-két dolog nem úgy van, ahogy Ti írtátok és van, amit ki is hagytatok:

1. WAR ACTIONS)
RAISE ARMY
- **Feudal Levy**: 1000 embernek 1000 dukátot kell fizetni évenként.
- **Noble volunteers**: 1000 e.: 2000 D./év
- **Mercenaries**: 1000 e.: 4000 D./év
- **Nomads**: 1000 e:1000 D./év
- **Household Troops**: 1000 e. 8000 D.-a kerül és 2000 D./év

DISMISS ARMY
- Ha feloszlatjuk a sereget, akkor azt határozhatjuk meg, hogy hány ezer „House-hold Troops" maradjon meg.

CHANGE FLEET
- **BUILD SQUADRONS**: 10 hajót kell építeni 2000 dukátért, és évi 500 D kiadásért lehet.
- **Lay up squadrons**: x hajót szétbontani.

2. DOMAIN ACTIONS:
- Egy tartomány adózását a Lakosság ereje, loyalitása, a bürokraták „ereje" és a populáció nagysága határozza meg.
  Például: Moldávia: 1-es populációjával 9-es lakosságával és loyalitásával sem képes 20000 D-ot adózni. Ellenben Bagdad 9-es populációjával, 9-es lakossági erejével és loyalitásával, 3-as (-)4-es bürokratájával, akár 60000 D. feletti összeget is kaphat évente a kincstárba.

• Tihanyi Zoltán, Mosonmagyaróvár

MOONFALL

C64 ✓ / Plus/4 / Amiga ✓ / PC

A Cov 29/30. számában olvastuk a **Moonfall** leírását, és küldünk pár ötletet, amivel kiegészíthetjük:

1. **A bázisok profitjai időközönként:**
Remus: 500 Lunárium
Factory: 800 Lunárium
Power Plant: 1000 Lunárium
Moonbase: 1500 Lunárium
2. **Kiegészítések a küldetésekhez:**
A 3. küldetésben ha begyűjtöttük a *Crystals* kapszulákat, és elvisszük a rendeltetési helyre, ott kapunk érte pénzt, de a kapszulákat eladhatjuk.
Az 5. küldetés teljesítéséért nem luncsikat kapunk, hanem egy készüléket, amely a térképen jelzi a *Human* colony-kat (villogó négyzet).
A 7. küldetésben 4 hajót kell megsemmisíteni. Mindegyik hajó más-más irányban mozog és ha megközelít egy bázist az megadja magát (*the city has surrended*), ekkor az állomást nekünk nem lehet használni. Ha megsemmisítettük a hajókat akkor a bázist egy idő múlva helyreállítják.
3. Ha kimerült a Plasma Gun-unk, akkor egy viharba berepülve feltölthetjük. A *Power Plant 1* és a *Power Plant 2* között mindig feltölthetjük. A *Power Plant 1* és a *Power Plant 2* között mindig van vihar. A viharban berepülve viszont nem lesz semmi bajunk.
4. A játékban találtunk egy új anyagot, melynek neve: **Aafuelb**. Bármely bázison 550 Lunáriumot kaphatunk érte. Miután megtaláltuk, egyre több ilyen anyaggal találkoztunk, sőt a bázisokban is kínálták eladását. Ha van ilyen anyag nálunk, és sokáig tartogatjuk, akkor eltűnik, de a rakodótérben továbbra is foglalja a helyet.
5. Ha már sok pénzünk van előszeretettel használjuk a rakétákat. Engedjük magunkhoz az ellenfelet majd durrantsunk bele egy vagy több rakétát (tipustól függően).
6. A *Remus base 1*-en kettő bejárat található, az egyik bejárat a *Remus base 2*-be nyílik, magyarán a két bázis egybe van. *A Moonbase*-knek több bejárata van.

• **Vándor György, Békéscsaba**

POPULOUS 2.

C64 / Plus/4 / Amiga ✓ / PC ✓

Amiért megzavarlak magányotokban, az a CoV 22-béli ***POPOLOUS II***. leírás. Szerintem a leírás szuper, csak egy-két dolog pontatlan benne. Talán érdemes azt a pár dolgot közkinccsé tenni, amire még rájöttem.

1. Nem kell minden istent az összes bolygóján megverni. Már az 500. bolygó környékén járok és bizony még *Hermész*-től is kikaptam egyszer-kétszer.
2. A **FAL** szuper varázslat, csak próbáld meg a felépített torony mellé húzni! Bárhol, már meglévő falból is ki lehet csatlakozni, ekkor oda is torony kerül. **Haszna**: az ellenség nem tud átjönni rajta (a lovagjai sem) ott téblábolnak a fal előtt, ami különösen akkor kellemes, ha a koponya a falon belül van, a fal tövébe pedig elhelyezünk mondjuk egy mocsarat... (ez pl. úgy megoldható, hogy a papot beengedjük és utána húzzuk le a rolót).
Az ellenfél kb. a 300. pályától már tudatosan harcol a falunk ellen. Földrengéssel, heggyel, vulkánnal át lehet törni, sőt láttam már, hogy harsány csákánykopogás kíséretében kis háromszögletű rést ütöttek rajta és ott özönlöttek befelé (amíg ki nem javítottam). A dolog veszélye, hogy a lyuk nagyon kicsi, ezért általában nehéz észrevenni (a hang azért segít).
Még néhány megjegyzés a falról: ellenféltől még nem láttam, lebontani NEM lehet, az ellenfélnek a csákányozás elég lassan megy — egy 5 zászlós ürgéje viszont szinte átsétált rajta, néha érdemes méhsejtszerűen alkalmazni — az áttörést megnehezítendő.
3. Kérdőjel bárkire és bármire ráthető, csak pontosan kell elhelyezni.
4. A *„NO SPROG WITH RIGHT MOUSE BUTTON”* a következőt jelenti: a ***Popolous I***.-ben a terjeszkedés egyetlen módja a nagyvárak melletti dombépítés volt. Itt ha ráállunk egy vár közepére és megnyomjuk a jobb gombot, a népesség egy *resze sétálókörútra indul*. Én is csak véletlenül jöttem rá, de ezzel a módszerrel már kb. olyan gyorsan lehet terjeszkedni, mint a **FAST** besorolású ellenfelek (szükség is lesz rá).

A játékról egyébként a véleményem: ABSZOLÚT SZÜPER!!! De hogy lehet ennél is jobbat írni? Mi lesz a ***Popolous III***.-ban?

• **Peller László, Budapest**

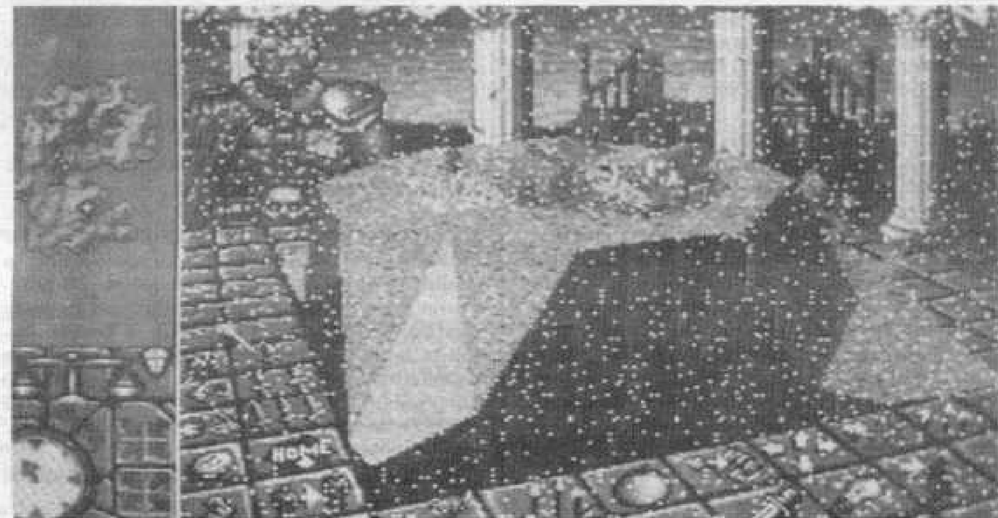
POWERMONGER

C64 / Plus/4 / Amiga ✓ / PC ✓

Powermanger (úgysmint kiegészítés CoV 13-hoz) főként az Amiga verzióhoz:

- A nagy térkép a kereten tartott bal click-kel mozgatható le-fel. Az info-ablakok egymás alá csúszásának nincs jelentősége, mert (ez is) a kereten tartott bal gombbal mozgatható (workbench).
- Van még egy morál-állapot, a **rebellious**. Kommentár nem szükséges...
- Egy lemezen nem csak egy állás lehet, hanem nyolc. A kis zöld négyzetet kell állítani A-tól H-ig. A kimentett állás tárolja a jelenlegi helyzetet is, csak játék közben kell betölteni!
- Kardokat kettes agressziószinten lehet gyártani, és semmivel sem lassabban, mint a lándzsát (viszont sokkal jobb kézifegyver). Azok a városok, ahol megnyitható egy bánya, általában egy kiemelkedő platón vannak. Ha a bánya még nincs teljesen felépülve és ágyút akarunk gyártani, a bánya felépülése után adjuk ki mégegyszer a munka parancsot, mert így tapasztalatom szerint gyorsabban csinálják meg. Ez érvényes a katapultra is (többször egymás után adjuk ki a munka parancsot).

Ezek voltak a kevésbé fontos dolgok, most az igazán lényegesek jönnek:



- Az agressziószint fontosságát igencsak elhanyagoltátok. A juhokból több kaja nyerhető magasabb agressziószinten és a városokból is többet veszünk így fel (egyébként ez a lakók intenzív tiltakozását vonja maga után, sorban állnak a vezér előtt egy darabig. Ilyenkor jó toborozni, mert együtt vannak. Hármas agressziónál egy városból általában mindenki beáll a seregbe. A legfontosabb azonban, hogy a városokat MINDIG egyes agressziószinten támadjuk meg! Ekkor egyik félnek sem lesznek általában veszteségei az esetek 99 %-ában, akár nyíllal vagy katapulttal sem (természetesen csak ha túlerőben vagyunk, ha nem, hármasban támadjunk). Így hamar tetszőleges számú sereget szedhetünk össze. Seregeket viszont érdemes hármasban támadni, mert így könnyebb győzni, másrészt a sereget a vezért csak elzavarjuk, és ha a kiindulópontja még ellenséges kézben van, később újra összefutunk vele. Néhány helyszínen — lehet, hogy az én verzióm hibája — a városok lélekszáma kétszeres, tehát 4-20-36-68. Itt, ha egy város lélekszáma a normál alá csökken, csak a normál értékig fog feltöltődni. Ha egy városból embereket toboroztunk, annak lakossága csak addig növekszik, amíg a seregünkben harcolokkal együtt eléri a max. létszámot. Egyébként a születő gyereket a gólya hozza — ez nem vicc, mindig a balfelső sarokból jön, csőre között a kisded. Infót kérve róla megtudjuk, ki fog megszületni. (*„Pigeon flying to xy.”*) Egyébként a vezéreink is emiatt késlekednek, a parancs végrehajtásával, ilyenkor egy galamb indul el tőlünk (ezt a vezér feje fölött egy

kis madár is jelzi), és idő kell neki, amig oda ér. Erről is kérhetünk infót. Az ellenséges vezérek is ezt játszák egymás közt (illetve ott *Jas* és *Jayne* küldözget galambokat, épp ezért először őket kell kinyírni, mert így a többiek nem mozognak).

- Az eldobott és a felvett élelem, a felszerelés és a sereg feloszlatásánál elküldött emberek mennyisége is az agresszió-szinttől függ. Ez felhasználható arra, hogy megszabaduljunk attól a borzalmas mennyiségű csónaktól, amit az ötödik vezér megölése után cipelünk egyes pályákon, de tartalékot még hagyni szeretnénk.
- A szövetség hasznos lehet emberkímélési okokból, Ha egy olyan várost akarunk elfoglalni, ahol pl. sok íj van, akkor embereink bármilyen túlerő ellenére hullani fognak, sőt, még a vezérünket is kinyírhatják. Ilyankor kössünk szövetséget a várossal, vegyük fel a jó felszerelést, majd ezután támadjuk meg.
- Ha egy olyan helyszínen vagyunk, ahol egy hatalmas hadsereggel kell felvennünk a harcot, jól jön a következő trükk, miszerint ha megtámadnak egy várost, amelynek közelében egy ugyanolyan nemzetiségű sereg állomásozik, az akkor „bedühödik" és megtámadja a támadó sereget, amelyik erről nem vesz tudomást addig, amig az első katona el nem esik. Ha ez nem következik be, mert a sereg pl. csak nyilasokból áll, akkor nyugodtan ücsörögnek a tábortűznél, miközben halomra döglenek. Mivel a gép sereget soha nem támad meg, taktikánk legyen a következő: miután a nagy sereg elfoglalta az összes várost, letáborozik. Ekkor foglaljunk el egy várost, messze tőlük, és várjuk meg amig odaérnek (szükség szerint gyártsunk felszerelést). Miután elfoglalták a várost, seregünk nyilazni kezd. Mielőtt gyalogosaink elérnék az ellenfelet, adjunk ki egy more to akárhova parancsot (egyébként ha a mozgás célpontját a világtérképen adjuk ki, bármit kijelölhetünk, ez különösen szűk helyen hasznos) A bújócskát folytassuk, addig amig seregünk annyira megcsappan, hogy szemtől-szemben legyőzhetjük. Ezzel a módszerrel elméletileg egyetlen vezérrel is nyerhetünk. Ezenkívül nálam előfurdul, hogy egy birkára kb. 3000 kaját kapunk, ilyenkor ne vigyük a számlálót 32768 fölé, mert a gép ezt néhány másodperc leforgása után nullára redukálja. (mibe, hogy a számot kétbyte-on, előjelesen tárolja!) Elég meglepő volt, amikor az addig összeszedett százhatvan fős hadseregem oszlani kezdett...
- Egyébként mindenki a foglalkozásának megfelelő tevékenységet végez, a *farmerek* fát vágnak vagy *juhászkodnak* a jobbágyok a földeken dolgoznak, a halászok csónakáznak (ő szokott tanácstalanul toporogni, ha ellopjuk a csónakját) a kereskedők járkálnak a városok között, és van olyan helyszín is, ahol *Harold* is képviselteti magát saját személyével.
- A gyártott felszerelés minősége lehet, hogy a fafajtától függ. Ezt ugyan nem tudtam igazolni, de tölgyből általában katapultot csinálnak.
- A játékban a valószínű cél a jobb alsó sarok elérése, legalábbis akkor történik valami (noha a játék folytatható).
- Ha olyan embert is toborzunk, aki éppen birkát gyűjtött, akkor a birkák később a sereggel tartanak és így raktárnak használhatók.

• Takács Bálint, Selyp

SHADOW OF THE BEAST

C64	✓	Plus/4	
Amiga		PC	

A minap egyik barátomtól megszereztem a ***SOTB***-t. Ugyanakkor felfedeztem annak a leírását is az egyik CoV-ban (CoV 5.). Igaz, hogy AMIGA-ra, de engem ez akkor nem érdekelt. Eddig minden rendben ment, de mint tudjuk, nem mind arany, ami fénylik. Így volt ez nálam is. Játszottam-játszottam, de mindig valahol elakadtam. Hol itt, hol ott. Ezek után elhatároztam, hogy elindulok az elejétől és készítek egy leírást. Miért írom?: Azon C64-esek kedvéért, akik a CoV 5-béli AMIGA leírással nem tudtak zöldágra vergődni.



Kezdetben egy **WELLCOME** felirat alatt állunk. Induljunk el balra. Menjünk mindaddig, amig az egyik fában egy **IN** feliratra nem bukkanunk. Álljunk a fához és nyomjuk előre a joy-t. Hopp, bementünk. A töltés után menjünk jobbra, majd az első létrán menjünk le. Most balra és le, aztán jobbra és le, majd ismét balra és le, megint balra és le, aztán jobbra és le. Ha mindent jól csináltunk, akkor egy olyan platón állunk, ahol jobbra és balra is egy-egy létra vezet lefelé. Innen a jobboldalin menjünk le, most jobbra (mert másfelé nem lehet), rögtön le, balra le (csak az első szintig) aztán balra. Itt egy gödörhöz érkezünk, amit ugorjunk át és a túloldalon vegyük fel a kulcsot. Megjelenik a **FIND DOOR IT OPENS** felirat. Most menjünk vissza addig a platóig, amelynek az oldalain egy-egy létra van. Másszunk le a baloldalin és induljunk el balra, egészen addig, amig egy szörnyhöz nem érkezünk (labdázik!). Bokszoljuk addig a labdáját, amig el nem vesszük tőle. Most bokszolás helyett villámokat fogunk lőni, amit ne pazaroljunk, mert a számuk véges. Menjünk vissza a platóig, de a létrán ne másszunk fel. Sokkal izgatóbb az az ibrik ami mögötte van. Érjünk hozzá. Zsupsz eltűntünk. Ugyanakkor felbukkantunk azon a helyen, ahol a térképen a **TELEPORT** HELY felirat található. Menjünk fel a szörnyhöz és ajándékozzuk meg villámáradatunkkal. Vigyázzunk arra, hogy az illető részeg, így hát egyszer bejön a képernyőre, egyszer kimegy, viszont a harmadik felbukkanásával már nekünk jön és ebbe belehalunk. Ha végeztünk vele, a töltés után bejelentkezik a 2. pálya.

Induljunk el jobbra. Menjünk fel a létrán, aztán balra addig, amig egy kapcsolót nem találunk. Kapcsoljuk át. Menjünk vissza és föl. Nyomás balra, míg egy kulcsot nem találunk. Menjünk vissza a bejárat szintjére. Itt jobbra a létrán föl. Megint egy olyan platóra érkeztünk, amellyel már az első pályán találkoztunk. Menjünk le a jobb oldali létrán és balra, a következő létrán le. Most jobbra le, ismét jobbra le, megint jobbra le. Menjünk balra, a létrán le, balra le, jobbra és le. Ha ügyesek voltunk, akkor balra a fejünk fölött turbinákat találunk. Nyomás balra, a turbinák utáni létrán fel, majd jobbra és vegyük fel a **POWER PUNCH**-t. Menjünk vissza addig, hogy a turbinák balra legyenek tőlünk. Itt tovább jobbra, amig egy szörnyre nem bukkanunk. Bokszoljunk bele addig, amig meg nem döglik. Mögötte egy átvezető pályát találunk.

Hol vagyunk?? Hmm... Jó kérdés! Mindenesetre menjünk fel. Ni, ni, egy kút. Induljunk el jobbra. Gyalogoljunk mindaddig, míg egy várra nem lelünk. Itt találunk egy ajtót, amire a derék programozó bácsik IN feliratot festettek. Menjünk tovább. Egy fáklya. Vegyük le, és menjünk be az imént látott ajtón (a szokásos módszerrel: joy fel). Egy kastélyba jutottunk, mely egyben a 3. pálya.

Menjünk fel az ajtó melletti létrán és haladjunk jobbra (másfelé nem lehet), amig nem találunk egy lefelé vezető létrát. Azon le, majd megint jobbra a következő létráig. Másszunk fel rajta, majd potyogjunk le balra és menjünk ameddig csak lehet. Az ott talált létrán másszunk fel, és menjünk jobbra. A szint végében egy franciakulcsot találunk. Talán még jó lesz valamire... Menjünk át a szint másik végébe és a létrán másszunk le, majd jobbra egészen a szint végéig. A létrán le, aztán jobbra lepotyogva, a bal oldali irányt célozzuk meg. A következő létrán le, majd jobbra, ismét le. Menjünk a szint baloldali részébe. Itt egy ládában egy lézerfegyerre lelünk. Olé! Ezután főhősünk nem bokszol, hanem gyorstüzelő fegyverével intézi el az arra járó szörnyeket. Menjünk át a szint jobb oldali részébe. Egy villanyzár zárja el az utat. Lőjünk bele az alsó részébe (egészen közelről). Yeah!!! Mehetünk tovább fel a létrán. A bal oldalin fel, a jobb oldalin le, majd a bal oldalin le. Innen menjünk jobbra és a következő háromfejű sárkányt a lézerfegyverrel nyírjuk ki. A moögötte levő ajtón át az utolsó pályára jutunk.

Ez a pálya a kastély mögötti udvar, ahol a „főszörnnyel" vívott ádáz küzdelemben a végső győzelem is a miénk lehet. (Vigyázzunk arra, hogy a szürke sirokat nehogy szétbokszoljuk, mert mögötte a biztos halált találjuk.) A „főszörny" szétverése után a *CONGRATULATIONS YOU HAVE FREED YOURSELF FROM THE SHADOW OF THE BEAST*! felirattal a játék véget ér.

• Molnár Andor (SYSTEM 4), Budapest

SPACE ROGUE

C64 ✓ / Plus/4 / Amiga ✓ / PC ✓

Hello űrcsavargók!
Ha még érdekel valakit a Space Rogue, akkor tudok segíteni. A CoV 25-ben megjelent leírás folytatása a következő:
A „Griphon" rendszer alsó és jobb oldalt lévő leghátsó helyiségében él egy *Omas Tyran* nevű bácsi, aki a káoszról és a végítéletről gagyog. Első találkozásunkkor közli velünk, hogy ő a régi *Malir* civilizáció mágikus erejének birtokosa, és megkérdi, akarjuk-e hogy megnyugtasson minket. Ha igen, akkor a homlokunkra teszi a kezét, és elmeséli amit tud a jó öreg *Malir* világról és a megmaradt emlékekről. Nagyon érdekes mese, és mire ezt elmondja, meg is nyugszunk, ám egy lépéssel sem jutottunk közelebb *Vilanie* néni legyőzéséhez. Ám mikor legközelebb arra járunk, ismét ugorjunk be hozzá, ugyanis nagy szüksége lesz a vigasztalásunkra. Egy borzasztó(?) tragédia áldozata lett. Elhagyta a felesége, és beállt a Fekete kéz szektához.
Borzasztóan sir-ri, *Omas* bácsi, és megkér minket, ha találkozunk hűtlen nejével, akkor beszéljük rá a visszatérésre.
Ki lehet a felesége, és hol van?
Bizony-bizony nem más, mint *Vilanie* anyácskánk leánykája a *Sigmen*. A kantin melletti helyiségben meditál éppen. Elkezd beszélni hozzánk, de elakad a szava. *Omas* küldött? Igen ő a férjecském volt, de én már *Vilanie* anyácska, és a Fekete kéz szekta jegyese vagyok. Mondd meg neki, hogy hagyjon békén mert nem megyek vissza hozzá.
Reménytelen eset.
Térjünk vissza a rossz hírrel *Omas* papához, aki bánatában nekünk adja egyetlen kincsét a *„Psionic Shield"* nevű amulettet, amit rögtön a nyakunkba is akasztunk.
„Legyen a tiéd. Nekem már úgysem kell. Eddig ez védett meg Vilanie hatalmától. De most már mindegy. Jöjjön aminek jönnie kell."
Hohó! Ezt kerestük.
Irány a *Trochal*. *Vilanie* anyánk meglepődik új ékszerünkön és javasolja, hogy dobjuk el. — *Ugyan dehogy, megtartom!*
Vilanie gúnyos kacaj kíséretében közli velünk, hogy őrültek vagyunk, hiszen ha őt legyőzzük, az őrök fasírtá aprítanak minket. (Nem hallott még Bél bácsi akciójáról!)
Gyorsan félrelökjük a hülye öregasszonyt, irány a hátsó helyiség, zárat feltfeszíteni, és ... íme a szép zöld tojás!
Sir Gut megőrül neki, de nem tudja hogy kellene visszajuttatni a *Manchik*-nak, hiszen túl messze van a világunk. Hacsak az az őrült professzor a *zed-N27*-ről nem tudna minket kilőni oda.
Irány *Prask*! Elmeséljük neki a tojás történetét és ő segít...
Hát ennyi. Remélem megspóroltam az ablaküveg árát.

• Attica (Barócsi Attila) from Kál

STORM ACROSS EUROPE

C64 ✓ / Plus/4 ✓ / Amiga / PC

Már vagy egy éve nyüstölöm a *„Storm Across Europe"* c. őskövületet, de az élvezeti szintje még mindig tart a végtelen felé, mivel azonban nemrég egy ?READ ERROR 21 keretében elhalálozott, ezért úgy döntöttem, hogy amíg nem szerzek egy másikat (vagy egy királyabbat), addig küldök néhány kiegészítést a CoV 18 ömlengéseihez.

1. A *Scen. Builder* használata csúf dolog, nem is kell vele foglalkozni.
2. Lengyelországból elég nekünk Varsó is, de ott építsünk ki védelmi vonalat a ruszkik ellen (sok-sok erőd, mindegyikben helyőrség + hadsereg).
3. Franciaország meghódítása igen csak egyszerű, ha megvan Párizs is, akkor a hadseregek (fr.+brit) leverése után automatikusan csatlakozik az összes meg nem hódított tartomány is.
4. A szövetséges partraszállások kedvenc területei: Normandia, Calais, valamint Hollandia és Belgium. Máshol nem is nagyon jönnek, de még ha partra is szállnak, egy-két román vagy bulgár hadosztály benyomja őket a vízbe.
5. Észak-Afrikát hagyjuk a... Majd később elfoglalhatjuk.
6. Foglaljuk el Spanyolországot és Gibraltárt. Megéri. Gibraltárból indíthatjuk Tunézia ellen csapatainkat (amennyiben szükséges), de van elég Pop és Raw is. Nem árt tudni, hogy a spanyolok igencsak partizánkodnak, továbbá a szövetségesek szinte azonnal partraszállnak a felázadt területeken.
7. A Balkánon foglaljunk el mindent, és ha elég erősek vagyunk, Törökországon keresztül nyomuljunk előre a Kaukázus-Sztálingrád illetve a Szíria-Alexandria vonalakon. Két légy egy csapásra: megkapjuk Észak-Afrikát, az Iraki olajmezőket, valamint lesz ugródeszkánk Moszkva felé! Vigyázni kell, mert a törökök ruszkibarátok, és ha nem építettünk a lengyel határra védelmi vonalat, bele is nyomnak minket a germán földekbe.
8. Ha megvan Gibraltár, nem sokan fognak a Földközi-tenger térségében partra szállni. (Persze még sok U-Boot-ot kell odaraknunk).
9. Az ideális ruszkipusztító hadsereg nem STR 55-ös, hanem inkább 75-ös: a Kaukázusban csak úgy lehet támadni, (vagy a hegyekben úgy sem: a gép „visszadobja" a kurzort).
10. Ha mindig, mindenhol 99 tengeralattjáró egységünk van, akkor a Land Lease=0.
11. A légvédelem csak az anyagot, fogyasztja: többe kerül gyártani, mint amennyi kárt okoznak az ellenséges bombázók.
12. Ugyanez fordítva is igaz: csak V2-es meg A-bombát fejlesszünk, azok repülnek maguktól is (megj.: A-bomba csak az 50-es évek közepette várható, és fejleszteni kell, mint az állat).
13. Szállítójárműből legalább 40-50 szint legyen minden támadó alakulatnál
14. A lengyel-román-balkán-törökországi erődrendszer bírja a strapát, ha csak védekezünk, akkor a ruszkik szívnak, s közben van időnk Angliában deszantozgatni (igen élvezetes, de nehéz). Ugyanis: nekem sikerült eldobni 2 ejtőernyős-deszantos hadsereget, de az utánpótlást elvitte a cica (*enemy fleet is too strong*).
15. Természetesen lehet a Fekete-tenger partján is pazarolgatni az AMPH-akat. Ha sikerül, akkor ászok vagyunk.

Hát kb. ennyi az egész. A PRG nem csak alig ment & tölt, hanem néha saját magát is kinyírja (melyik bunkó írta át?) legalábbis az „én általam" birtokolt verzió. Nem ártott volna, ha csináltam volna még néhány biztonsági másolatot. Ha mentésnél kifagyik, akkor orgiát rendez valamelyik szektorban: kitöröl mindent.
Ajánlott továbbá: 1 db CoV Évkönyv (töltés közben lehet olvasgatni).

• Tímár Lőrinc, Budapest

STREET ROD

C64 / Plus/4 / Amiga / PC ✓

A CoV'91-es Évkönyvben van egy **STREET ROAD** leírás. Ez a leírás elüt a PC verziótól. Akik még játszanak evvel a játékkal PC-n, azoknak szeretnék néhány tippet adni:

- A rendőrautót el lehet hagyni, sőt le is lehet szorítani. Ha nem állunk meg, és mégis elkap, akkor is csak 70 dollárra büntet meg. Ha nincs ennyi pénzünk, akkor jutunk börtönbe.
- A maximum elérhető sebesség a 130/mh.
- A végigjátszáshoz vegyünk két 1963-as Corvette-t. Tuningoljuk fel őket. (Racing sebváltó, Racing gumit, lökhárítók leszerelve stb.) Az egyikkel menjünk ki az utcára majd hívjuk ki a királyt. Erre ő azt mondja, hogy gyorsulási versenyt (DRAG RACE) kell még nyernünk. Nyerjünk 4-5., majd menjünk vissza a garázsba, és a másik kocsival hívjuk ki a királyt. Először a gyorsulási versenyt, majd az utcai versenyt kell megnyernünk. Vigyázzunk, mert a rajt után megpróbál minket az útról leszorítani.
- PC-n nem 4-féle matrica közül válogathatunk, hanem 8 közül, és nem is 4-féle színű lehet a kocsink.
- PC-n nem az adatokat látjuk az ellenfél motorjáról, hanem a motor képét.

Hát hirtelen ennyi mindent tudtam összeszedni a játékról, remélem van, akinek evvel segítséget nyújtok.

• Tercs Károly, Budapest

TRANSWORLD

C64 ✓ / Plus/4 / Amiga ✓ / PC

Mese a Transworldről, a lefagyásról vagy mi a franc....
Na má' megeen ***Transworld***! Nekem a *PARAMOUNT* által feltört verzió van meg, lehet, hogy csak ebben van (bocs, vannak) ilyen eltérések. Na szóval:

- Ha a dollár értéke 2 DM fölött van a játék kezdetén (ezt jól megaszondtam!), akkor várjunk még egy kicsit, mert pár nap múlva lemegy az ára. (Ha nem várunk, akkor csodálkozhatunk, hogy 30 napi szabi után csak 0.2-0.6-ot emelkedett a dolcsi ára.) Persze vannak kivételes esetleges esetek is. Ha a dolcsi 2 alatt van, akkor mehetünk a leírás szerint.
- Pár napi szabi után (hiába fektettük be az összes pénzünket dollárba), a részvényeink még mindig 67-83-at érnek. A teendő:
  - A saját részvényeinkből vegyünk kb. 10 db-ot.
  - A maradék pénzünket (kb. 100 részvényenként) fokozatosan elköltjük másik részvényekre. (Ja! A dolcsit eladjuk 1-2 ezer kivételével.)
  - Ha minden igaz, akkor így a részvé-

nyünk 12-17 DM-re lemegy. Ekkor eladjuk az összes többi részvényt, dolcsit, kivesszük az összes pénzünket az OTP-ből, ezeken saját részvényeket veszünk, kivéve röpke 50-60 ezer DM-et.

- A megmaradt pénz fedezi a *Lebenshaltungskosten*-t. (Gyöngék kedvéért a megélhetési költséget.) Most jön a naaaaaagy hadicsel. Először hirdetünk, utána „NEXT PLAYERS". Ezután megint hirdetés, majd „NEXT PLAYERS" stb. Ha elfogy a pénzünk, akkor lehet eladni a részvényeket.

- A „SHAKER" öőööö izé „SHARES" opcióra rávisszük a mi kis pici kis cuki cuncori téglalapocskánkat és '**RETURN**'.
- Csuhiiiiii! Retyetyáréé! Yikes! EXA-élvezet!!!! A részvények ára fölugrott! Ennyi pénzzel már nem csak az egyorrúak, hanem az orrszarvúak és a kétfülűek is végig tudják csinálni a játékot. Kivéve azokat, akiknek a *PARAMOUNT* féle verzió van meg. (Vagy törés???) Annak a törésnek a működési elve a következő:
- Megvárja, míg egy kicsit jól megy az üzlet. A gyanútlan játékos rávíszi az ő kis pici kis cuki cuncori téglalapocskáját a „NEXT PLAYERS"-re. '**RETURN**'. Kiírja a program, hogy várj egy kicsit. 561 liter vodka, 475 láda sör, 1.000.000 Ft-os villanyszámla után még mindig várjunk egy kicsit! (Közben a trafón a lecsót melegítjük, és a teát főzzük a teásrumba.) A várakozásunknak az vet véget, hogy a gépből gyanús füst száll föl. Lefagyott ez a sz**
- Ha egy tündérlány (CoV-nak külön tündértehén) arrajár, és azt kívánjuk tőle (miután megcsókoltuk és békává változott), hogy a fent említett dolgok ne történjenek (ne 1/2 v. 0.5-én-je-nek) meg. A tündérke teljesíti a kívánságunkat. Hipp-hopp, van 2.000.000 DM-ünk. De csecse!!! Nem fagyott le! Gyanútlanul elküldi az egyik kamiont a francba, de a városok listája helyett egy „READY" jelenik meg. Előveszi a gyanútlan játékos a kisbaltát, a bunkót, a láncfűrészt, ráteszi a gépre a CoV 31-et, és szétveri az egészet puszta kézzel. Utána pedig mehet a szervízbe.

• **Piroska Lacika (GyKS), Kecskemét**

KÖZKÍVÁNATRA: JINXTER 100% csak úgy tömörítve

LOOK TICKET, WAIT 3X, SHOW TICKET TO INSPECTOR, WAIT 2X, PRESS BUTTON, WAIT 4X, LEAVE BUS, GET KEYRING, WAIT 2X, READ DOCUMENT, OPEN GATE, N, UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN DOOR, N, NW, GET CASE, LOOK UNDER BED AND GET SOCK, OPEN WARDROBE AND GET SHOES, N, GET OPENER, OPEN FRIDGE AND GET BOTTLE OF MILK AND CLOSE FRIDGE, E, GET TABLECLOTH, S, GET TELEPHONE, N, UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN IT, GET SECATEURS AND GLOVES, N, E, SHOW TABLECLOTH TO BULL, DROP TABLE-CLOTH, S, WERA GLOVES, HOLD WIRE AND CUR WIRE WITH SECATEURS, E, E, GET BOTTLE, WSE, S, GET MOUSE TRAP AND CAN, N, NW, S, UNLOCK DOOR WITH RUSTY KEY AND OPEN IT, SW.OPEN TRAPDOOR, W, GET CANDLE AND MATCHBOX, S, SW, S, LISTEN TO MAGPIE, WEAR SPEC- TACLES, N, NE, N, E, D, GET CHEESE, WEAR SHOES, UP, PUT CHEESE ON MOUSE TRAP, SET TRAP, DROP TRAP, W, S, DIAL 300, N, E, WAIT, OPEN BOX AND GET MATCH AND CLOSE BOX, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, WARM THE PLASTIC KEY WITH THE CANDLE, AGAIN, NE, UNLOCK MAILBOX WITH PLASTIC KEY, GET PARCEL, OPEN PARCEL AND GET LETTER AND CHARM, READ LETTER, N, NW, W, S, S, W, OPEN FRIDGE AND PUT PLASTIC BOTTLE IN IT AND CLOSE FRIDGE, WAIT 19X, (UNTIL U GET 10 POINTS), OPEN FRIDGE AND LOOK IN IT AND GET BOTTLE, OPEN BOX AND GET MATCH AND CLOSE BOX, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, WARM ICE WITH CANDLE, DROP WATER, PUT OIL IN PLASTIC BOTTLE, DROP LETTER AND PARCEL AND TICKET, E, N, N, E, SE, S, SW, LOOK TARP AND GET MOUSE, NE, N, SE, S, LOOK IN BOAT AND GET BUNG, OIL RUNNERS WITH OIL, OPEN DOOR, S, GET SACK AND LOOK IN IT, PUT WALRUS CHARM IN SACK, PUT BUNG IN SOCK, PUT SOCK IN HOLE, PUT CANOE IN LAGOON, ENTER CANOE AND GET PADDLE, S, S, LEAVE CANOE, D, OPEN CAN WITH OPENER, EMPTY CAN ON DIRT, MOVE DIRT, E, E, DROP ALL, DROP TROUSERS AND SHIRT AND SHOES AND GLOVES, WEAR SUIT AND MASK AND FLIPPERS, GET AQUALONG, W, W, U, N, WEAR AQUALONG, D, NW, N, OPEN HATCH, D, CLOSE HATCH AND PRESS LEFT BUTTON, TURN WHEEL, OPEN DOOR, E, D, GET COIN, OPEN DOOR, U, W, PRESS RIGHT BUTTON, E, D, E, WAIT 3X, U, GET CHARM, D, W, U, W, OPEN HATCH, U, S, SE, U, S, D, E, DROP AQUALONG, DROP SUIT AND MASK AND FLIPPERS, E, WEAR TROUSERS AND SHIRT AND GLOVES AND SHOES, GET ALL, W, W, U, ENTER CANOE, PUT UNICORN CHARM IN SACK, N, SW, LEAVE CANOE, DROP PADDLE AND SECATEURS, S, NW, ASK FOR A JOB, D, E, OPEN FLOUR SACK, SIEVE FLOUR WITH SIEVE, GET TINY CHARM, W, LOOK TABLE AND GET BAKING TIN AND DROP TINY CHARM IN IT, OPEN OVEN AND DROP BAKING TIN IN IT AND CLOSE OVEN, PRESS BUTTON, AGAIN, OPEN OVEN AND GET BAKING TIN, GET BREAD AND DROP BAKING TIN, U, GIVE BREAD TO BAKER, GET BREAD AND BREAK BREAD, GET PELICAN CHARM, OPEN DOOR, NE, SHOW MOUSE TO MISTRESS, TURN TOP RIGHT HANDLE, TURN BOTTOM RIGHT HANDLE, AGAIN, AGAIN, TURN TOP LEFT HANDLE, OPEN SAFE, GET CHARM, OPEN DOOR, SW, SE, OOJIMY HEARTH, GET ASH, N, D, GET COIN, U, S, NW, SW, DOOFER ENGINE, DOOFER UNICORN, DROP ALL, GET LADDER AND OPENER, KNOCK DOOR, THROW OPENER AT LAMP, SW, E, LEAN LADDER TO GIRDER, W, NE, GET ALL, SW, CAST OOJIMY SPELL ON FIRE, GET STOOL, E, DROP STOOL, GET CHARMS, PUT CASE IN SACK, CLIMB STOOL AND CLIMB LADDER, JUMP NORTH, HOLD ONTO THE RAIN WEATHERMAN IS ON THIS SIDE, HOLD TO RAIN WEATHERMAN, CAST DOODAH SPELL ON RAIN WEATHERMAN, GET UMBRELLA AND HAT, CLIMB CLOUD, CAST OOJIMY SPELL ON CLOUD, SW, SW, E, GET STOOL, W, NE, NE, DROP CAN AND MOUSE AND PLASTIC BOTTLE, PUT SACK ON STOOL, GET SADDLE AND PUT IT ON STOOL, CLIMB CLOUD, DOOFER CLOUD, E, BUY TICKET WITH TWO FERG COIN, E, E, SHOW TICKET TO INSPECTOR, WAIT, WAIT, PUT SADDLE ON UNICORN, CLIMB UNICORN, DOOFER UNICORN, D, E, DROP SHOES, N, E, D, OPEN DOOR, N, WAKE XAM, DRINK MILK, PUT CANDLE IN BOTTLE, TIE ROPE TO MANA- CLES, OPEN BOX AND GET MATCH, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, DROP BOTTLE UNDER ROPE, N, WAIT, N, U, NE, OPEN DOOR, E, E, SLIDE 5, SLIDE 8, SLIDE, 1, SLIDE 6, SLIDE 7 SLIDE 2, SLIDE 9, SLIDE 5, SLIDE 3, SLIDE 4, GET BRACELET, PUT CHARMS ON BRACELET, W, W, SW, SW, U, U, OPEN LEFT DOOR, N, GET BALL, S, D, D, SE, PUT ASH ON HEARTH, U, LOOK BALL, (SHE LOOKS AT FIREPLACE)DOOFER BALL, WAIT, PUT BRACELET ON CLAW., STRANGE END ISNT?

• **CoV HQ**

Ez meg a ráadás a szépen lecsendesedő hangkártya-csatához

Nem a hangkártya-csatában megjelent levelemre jött **FT** válaszra reagálnék ezt látom DADA úgy is megtette, ahhoz nem sokat tehetnék hozzá.

Annyit azért mégis, hogy tényleg kár lett volna ott és akkor teljesen lezári az ügyet, hiszen abban a **FT** válaszban még az első levélnél is érdekesebb dolgok voltak, és aki nem ismeri a **SoundBlaster**-eket, az könnyen azt hihette volna, hogy ami abban a lezárásban szerepel, az úgy ahogy van kész tény.

Van azonban valami, ami módfelett idegesít, és enyhén szólva etikátlan.

Biztos mindenki emlékszik, szerepelt még ott egy „hangmérnöki" levél is, mint a „szakember véleménye".
Abban arról volt szó, hogy igenis van digitális bemenet a **SB** kártyákon, és „kis ügyeskedéssel" sikerült is erre rákötni egy DAT magnót. Ezzel csak annyi a probléma, hogy — mint azt már az előző levélben is írtam — ennek semmi értelme a mezei, 8 bites **SB**-ken (már pedig ilyenről volt szó), legfeljebb ha a 16 bitesen lenne, de ott sem írnak erről.
Nos, azóta beszereztem egy 16 bites **SB**-t, és meglepő vagy sem, de semmilyen digitális hangbemenet nincsen ezen SEM!
A biztonság kedvéért felkerestem a hivatalos **SoundBlaster** forgalmazót is, és ott a szakértőjük (csak évek óta foglalkozik ezzel) mondta, hogy: *„...nem, egyik SB sem képes erre. Bár létezik ilyen kártya, ami (lévén külön kártya) független a hangkártyáktól, eszméletlen drága, idehaza nem is forgalmazzák"*.
Őszintén szólva, eddig is gyanús volt az a levél (pl. ír bizonyos „szakmai bakikról", de bár említene meg akár egyet is!), ez azonban végképp túlcsordított!
Ha mégis a hangmérnök lenne, akkor az Isten óvjon mindenkit a Pódium Stúdiótól, ahol a hangmérnökük még a digitális és az analóg közti „enyhe" különbséggel sincs tisztában (hiszen, mivel digi bemenet nincs, csak az analógra köthette a „nem kuriózum" DAT magnóját).
Ilyet azonban tényleg nehezen tudnék elképzelni, marad hát az egyetlen logikus magyarázat: ez egy gagyi levél, és ki más küldhetné, mint **FT**!
Mivel ez nagyon durva, végképp sportszerűtlen dolog, valamiképpen utána kéne járni, és ha sikerül megtudni valamit (pl. ha esetleg nincs is *Pódium Studio*), akkor erről please hozzatok le valami helyreigazítást is a lapban. Leginkább az a „szakember véleménye" szöveg zavar, mert hát ez önmagában is megérne egy kiigazítást... No meg, azért ezzel mindenkit jól beugratott...

• **THK, azaz Tóth Henrik, Szeged**

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• Helló C64-esek! Minden hónapban nyerhetsz 30 kazetta és lemez nyeremény közül egyet, ha az alábbi címre elküldesz 50,- Ft nevezési díjat! Ez tényleg nem kamu! **Kozma László**, Nyíregyháza, Széna tér 3. 8/36. 4400

• YO! C64-es programok cseréje, eladása; SWAP contact! Ha kell lista, küldj lemezt! **Tanos Krisztián (RAPPER)**, Budapest, XX.Kossuth Lajos u.36. 1204. Üzenet: este 1229-592.

• C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft eladók! **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII.Dalnok u.5. 1171

• C64 kazettások! Szuperprogramok, szuperolcsón, szuperkedvezményekkel, garanciával, kéthavonta ajándéksorsolással! **Tokár Tibor**, Szendrő, Nagyállomás út 25. 3752

• C64-re lemezes és kazettás játékok eladók! Cím: **Metál József**, Diósd, Duna u.35. 2049

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettán! Olcsón!! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481

• A GAME of GODS CLUB megszervezi Magyarország első nyílt 64 software contact hálózatát lemezen és kazettán egyaránt. Mindig a legfrissebb programok. Tájékoztatót küldünk felbélyegzett válaszborítékért: **Oláh Gábor**, Mátészalka, Szokolay Örs út 8. I/1. 4700

• C64-re szuperprogramok lemezen eladók. **Bodnár János**, Debrecen, Vargakert út 1-3. 4/71. 4031

64 hardware

• Kifogástalanul működő 1541/II. floppy drive + 50 lemez: 8.000,- Ft! Cím: **Horváth Zoltán**, Budapest, XI.Frankhegy u.4. 1118

• Eladó: C64 + 1 joy + játékok (14 db. lemezen), 1541 floppy drive. Irányár: 15 rongy. Call: Bp. 185-7149, 19h után (**Jani Gábor**). What a business!

• Eladó: C64/II. + floppy 1541/II. + magnó + 1 db. joy + 10 db. kazetta + 75 db. lemez + cartridge + szakirodalom mindösszesen kb. 20.000,- Ft-ért. **Balogh Tamás**, Budapest, IX. Ifjúmunkás u.32. 1091. Tel.: 1772-031.

Másolómodul folyamatosan megrendelhető. Ára még mindig 530,- Ft + postaköltség. **Tóth Attila**, Tapolca, Egry u.66. 8300

• Eladó: C64/II. + floppy 1541/II. + Mátrix PRINTER 9 tűs, 4 font, NLQ, magyar betűkészlettel, könyv + Easy Script nyomtatóprogram könyvvel + 1351 Mouse programokkal + 3db. Quickshot joystick + házi RESET kapcsoló + 50 darabos lemeztartó + 60/70 lemez mindenféle játék/felhasználói/nyomtató programokkal. Irányár: 37.000,- Ft. Címem: **Molnár Balázs**, Vác, Törökhegyi út 12. 2600. (14h-20h-ig) Tel.: 317-231, vagy 312-061.

• Eladó: C64/II. + magnó + 2 db. joystick + 9 db. programkazetta + RESET + Commodore Újságok. Ára: 11.000,- Ft. **Czifra Zoltán**, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231

• Eladó jó állapotban lévő C64/II., 1541/II-es floppyval, több, mint 100 lemezzel (hiper programokkal), lemeztartóval, joystickokkal, könyvekkel, mindez 25.000,- Ft körüli áron. + BONUS Junoszty monitor! **Farkas Henrik**, Aldebrő, Arany J.út 58. 3353. Tel.: Aldebrő 98 (központon keresztül)

• Eladó: C64/II. (6.900,-), Commodore VC20 programokkal (4.000,-) + 1541 floppy (8.000,-) + Junoszty TV (monitoros) (4.400,-) + Philips 80 computer monitor (4.700,-) + TDK ;s Maxell lemezek programokkal (70,- Ft/db.). Cím: **Stierbach Mihály**, Budapest, XXII. VII.utca 4. 1224. Tel.: 227-22-60.

• Eladó: C64 + 1541 floppy + 1526 printer + 2 magnó + 2 joy + 35 lemez + 15 kazetta + szakkönyvek 35.000,- Ft-ért. Cím: **Havasi Zsolt**, Nyergesújfalu, Frankel Leó út 5. 2536

• Eladnám C64-es konfigurációmat (C64/II., 1541/II., magnó, 2 joy), egy csomó 3M-es játéklemez és néhány kazetta! Irányár: 32.000,-, de alkudhatunk is! Érdeklődni lehet: **Deák János Tibor**, Törökszentmiklós, Nyár utca 16. 5200

• Eladó: C64 + 1541/II.lemezmeghajt= + Action Cartridge Mk VII. + 15 gyári játék (Crime Time, Ghostbusters II., stb.) + 70 teli lemez játékokkal + lemeztartó + 2 joystick + 10 szakkönyv + magnó + 1 kazetta 40 játékkal, egyben 25.000,- Ft-ért, amiből alkudni is lehet! Esteleg külön a 64-et magnóval, játékokkal. Telefon: (06-46) **363-607** (Miskolc, **Horváth** lakás).

• Eladó: C64 + C+4 + 1551 drive + 2 joy + 80 db. C64 lemez játékokkal. Külön is. Ár megegyezés szerint. Cím: **Horváth Zoltán**, Budapest, XX.Maros u.126. 1204. Tel.: 1172-185.

Amiga

• YO! Amiga programok cseréje, eladása; SWAP contact! Ha kell lista, küldj lemezt! **Tanos Krisztián (RAPPER)**, Budapest, XX.Kossuth Lajos u.36. 1204. Üzenet: este 1229-592.

Játékprogram készítéséhez Amiga vagy PC grafikust keresünk! Vass Zoltán, Várdomb, Római utca 12. 7146

• Amiga 500 (V1.3, 1 MB, óra) + MIC.JOY + Kb. 300 db. lemez program + könyvek, újságok + 3.5" külső drive + 1084S (színes, sztereo) monitor elképesztően olcsón 58.000,- Ft-ért eladó! Cím: **Borbás István**, Zákányszék, II.k.404. 6787. Tel.: (06-62) 381-777.

• Amiga 500 Plus 1 MB RAM V2.0 Kickstart-tal kitűnő állapotban eladó + 3.5"-os ROCTEC külső drive + 512K-s órás, kapcsolós memóriabővítő akár külön is eladó! Érdeklődni: **Baji János**, Békés, Kispince u.33. 5630

• Eladó: Amiga 500 Plus (1 MB Chip RAM, 1.3/2.04 átkapcsolható Kickstart, egér, trafó) + modulátor + joystick + 150 lemeznyi program, lemeztartóval + szakkönyvek, 0.5 év garanciával 45-50000 Ft-ért. Játék, demo és felhasználói programok külön is eladók! NoName lemezen — 65 Ft, 3M, Maxell lemezen — 105 Ft. **Daneluszki László**, Nyíregyháza, Rajk László út 38. 4400

AMIGÁHOZ 512KB-os bővítőkártya, garanciával, 2.490,- Ft. Cím: **Fekete Károly**, Buják, Lakótelep F/4. 3047. Tel.: Bp. 134-3793.

• Amiga 500, 1 MB bővítővel, TV modulátorral, 100 db. lemezzel, szakkönyvekkel, egér, joystickkel 34.000,- Ft-ért eladó! + 200 lemez nagyon olcsón! Érdeklődni egész nap: **Izsó Róbert**, Budapest, XIII.Kassák L.u.76. 9/83. 1134

• 3 1/2-es ROCTEC lemezegység Amigához eladó. Ára: 6.000,- Ft. Tel.: 1406-566 (**Lénárt Barnabás**, Budapest)

• Eladó egy Amiga 500, egy MERCURY színes monitor, 512KB-s bővítő órával, kapcsolóval, egy STAR LC-10-es printer, kb. 100 lemez programokkal, egy Quickshot II. Plus joystick, egy mouse, mouse pad és újságok. Mindez 80 ezer;rt. **Glattfelder György**, Veszprém, Zrínyi út 15/C. III/8. 8200

• Amiga 3.5"-os külső drive 7.000,- Ft, 100 db-os diskboxok 650,- ft, 3.5"-os diskek 80,- Ft, 5.25"-os diskek 50,- Ft. MPS-1270 tintasugaras nyomtató 18.000,- Ft-ért eladók. **Jancsó Ákos**, Budapest, XII.Arató u.29. 1121. Tel.: 165-65-34.

• Eladó Amiga 500 (1 MB RAM) + PHILIPS CM 8833 Stereo Monitor (SCART, TTL, RGB bemenet) + 80 db. lemez + 1 db. PRO-joystick + könyvek. Együtt: 65.000,- Ft. Érdeklődni: **Makra Tibor**, Szentes, Bálint u.2/A. 6600. Tel.: (06-63) 311-230

• A500-hoz trafódobozt vennék! Ha elromlott a tápegységed és már nem kell a doboza, írj, megveszem! Cím: **Szabó Miklós**, Karcag, Táncsics M.u.5-11. 5300

Figyelem! A legújabb felhasználói- és játékprogramok, demók hatalmas választéka Amigára! (AGA gépekre is!) COPY-CREW, 1188 Budapest, Damjanich u.22. hétköznap 10-16h-ig, tel.: (06-60) 325-901, levélcím: 1683 Budapest, Pf.: 88.

• A500 (1.3) bővítővel, modulátorral, 3.5" külső drive-val, programokkal bagóért eladó. **Czikora Tamás**, Szolnok, Lovas István u.11. 5000. Tel.: (06-56) 377-190.

PC

• A SoundBlaster programozásáról leírást keresek anyagi ellenszolgáltatásért! Fontos és sürgős! Levélcím: **Kis Zsolt**, Kaposvár, Arany J.köz 5. IV/2. 7400

• PC-re felhasználói és játékprogramok gazdag választéka. Írj bátran, minden levélre válaszolok. Válaszborítékért részletes listát küldök. Velem jól jársz! Címem: **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27.F/2. 3200

• Eladó: AT 386SX25 + 2 MB RAM + 85 MB HDD + 1.2 FDD + színes VGA monitor (256KB) + egér + AdLib programok 79.000,- Ft-ért! Alaplap + RAM külön 14.000,- + HDD 16.000,- Ft. **Varga Tamás**, Budapest, III.Pákász u.4. 1031

Játékprogram készítéséhez PC vagy Amiga grafikust keresünk! Vass Zoltán, Várdomb, Római utca 12. 7146

• Garanciális IBM AT 386/33, 2 MB RAM, 80 MB winchester, 1.2-1.44 Floppy-k, baby ház, mono SVGA monitor + kártya 69.000,- Ft-ért eladó. Érdeklődni egész nap: **Izsó Róbert**, Budapest, XIII.Kassák L.u.76. 9/83. 1134

• Hangkártyák eladók: AdLib 3.250,- Ft, SoundBlaster 2.0: 8.000,- Ft. **Varga Tamás**, Budapest, III.Pákász u.4. 1031

• PC-s programok az országban a legolcsóbban. 30,- Ft/lemez. Megtalálja az igényének megfelelőt! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

• Programcsere PC-n! Pl. Alone, Monkey 2. Listát küldj! Cím: **Best Games Team**, Pusztaföldvár, Rákóczi u.43. vagy 148. 5919.

• IBM proframok nagy választékban kedvező áron eladók. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. II/6. 1031. Tel.: 1730-086

• IBM PC-re színvonalas programok legolcsóbban eladók. Kérésre tájékoztatót küldünk. **Software Shop**, Gyöngyös, Bajcsy Zs.út 17. 3200

• IBM programok nagy választékban olcsón eladók! **Szabó Attila**, Budapest, XIV. Ond Vezér út 27. 8/35. 1144

A legújabb, legjobb IBM programok óriási választékban eladók! **STEVE SOFT**, Budapest, XX.Mártírok útja 151. 1202

Plusi és társai

• Plus/4-re lemezek, kazetták eladók! **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII.Dalnok u.5. 1171

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

Egyéb

• Keresem a Neuromancer c. program PC-s változatát. **Hajdu András**, Üllő, László u.2. 2225

Public Domain (nem copyright-os) Amiga software-ek (demok, slideshow-k, music diskek, lemezes újságok, videodemok (!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők:

SCOOPEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaszboríték.

KÖZLEMÉNY:

A CoVboy Posta szabadság miatt zárva tart!

Nyitás a CoV 36-ban, természetesen dupla CoVboy Postával!

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 4 kép egy-egy játékprogramról készült. A 4 játékból hármat angol programozók fejlesztettek és angol cég adta ki őket, a negyedik viszont német termék. Azok között, akik beküldik a kakukktojás játék nevét — vagyis azt, amely Németországból származik —, valamint a szoftverház nevét, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt sorsolunk ki. Beküldési határidő: 1993. szeptember 13. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernétek...

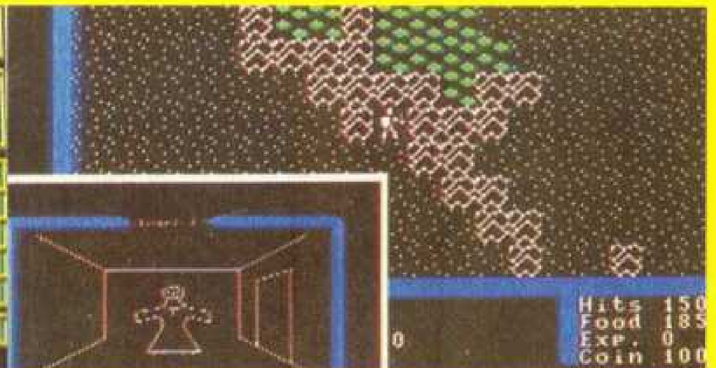


CoV 36 ELŐZETES

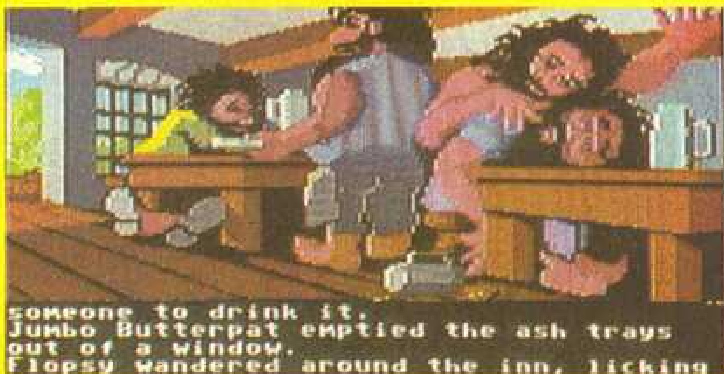
Spirit of Adventure *(64, Amiga, PC)*



ULTIMA I-II. *(64, Amiga, PC)*



Ingrid's Back *(64, Amiga)*



Discovery *(Amiga, PC)*



valamint **VERMEER** *(64)*, **Birds of Prey** *(Amiga, PC)*, **MIGHT & MAGIC IV**. folytatás, **LEGACY** *(PC)*, a szokásos állandó rovatok (**Programozástechnika, Adventour, Tökös-Mákos, Plus/4 sarok, PC-Info**) és természetesen az elmaradhatatlan **CoVboy Posta** ezúttal ismét dupla terjedelemben riogatja az olvasókat!

Keresd szeptember 13. után a hírlapárusoknál és az ismert üzletekben!